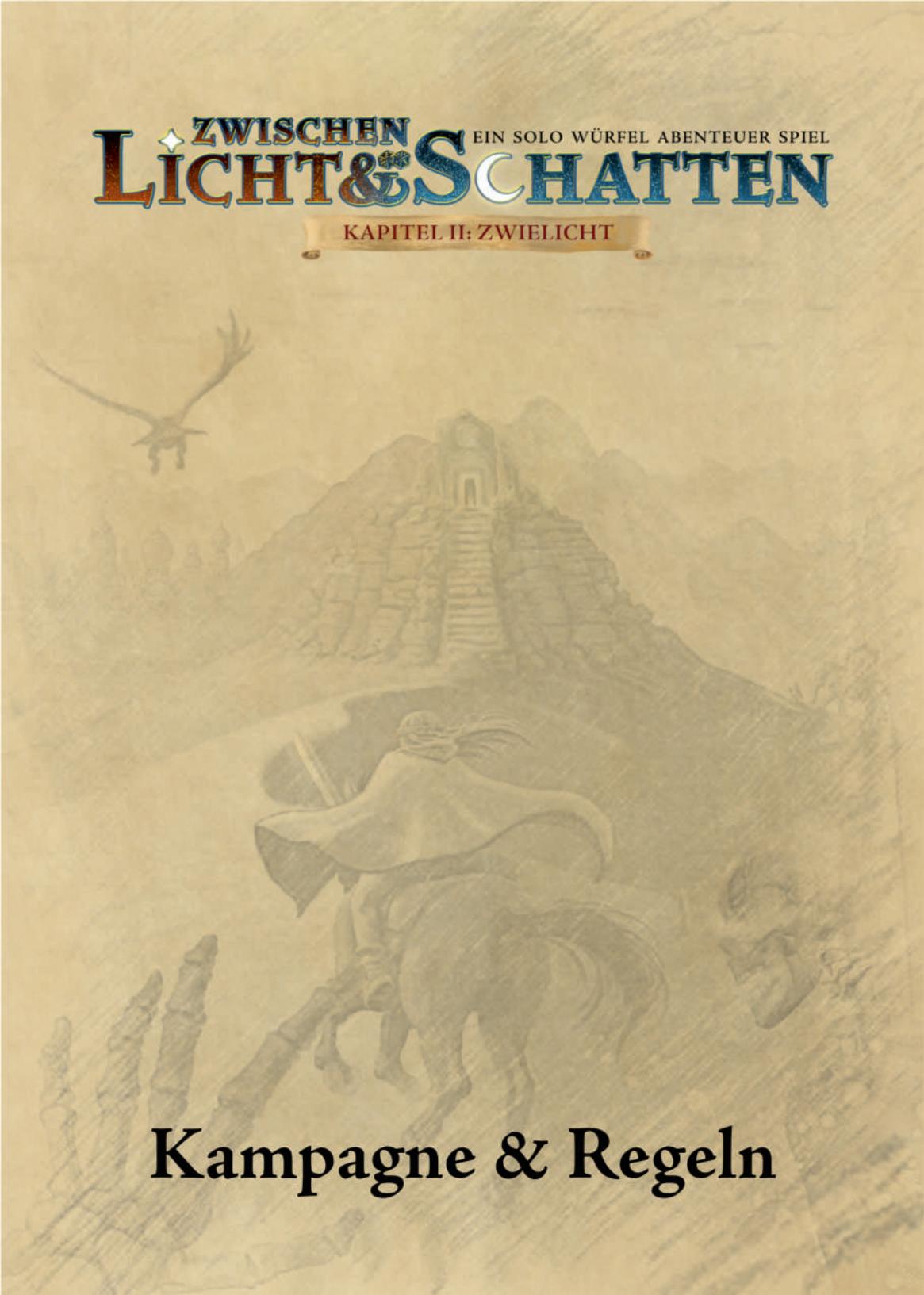


# ZWISCHEN LICHT & SCHATTEN

EIN SOLO WÜRFEL ABENTEUER SPIEL

KAPITEL II: ZWIELICHT



Kampagne & Regeln

*In Fetzen hängt der schwarz-weiße Waffenrock von deiner Rüstung, als du dich den kleinen Hügel hinauf schleppst. Oben angekommen breitete sie sich endlich vor dir aus: die Wüste. Endlose Weite aus Dünen und Sand unter einem sterrenklaren Himmel. Bis hierhin hast du es immerhin geschafft. Noch immer konntest du Meister Thomax Verrat nicht fassen.*

*Ha, Meister Thomax, Schattendiener Thomax wäre wohl der richtige Name. Wie hatte er deinen Orden so täuschen können, wie hattest du ihn in all den Jahren nicht durchschauen können? Doch nun war es zu spät, der Schatten war befreit. Du hattest ihn gesehen, diese Fratze aus Dunkelheit, die aus ihrem Kerker aus Licht befreit worden war. Aber du warst entkommen und würdest dafür sorgen, dass jeder von dem Übel, das über die Welt gekommen war, erfuhr und dass sich Widerstand bilden könnte. Und so lenkst du deinen Schritt weiter hinein in die Wüste, um deine neue Aufgabe zu erfüllen, während der Mond über dir die Welt in fahles Zwielicht taucht...*

Willkommen zum zweiten Kapitel von Zwischen Licht & Schatten. In dieser Serie aus Solo-Spielen erlebst du die Geschichte der Rückkehr des Schattens. Diese Kreatur war im ersten Kapitel aus ihrem Kerker befreit und auf die Welt losgelassen worden. Du musst jedoch das erste Kapitel nicht gespielt haben, um Kapitel zwei zu spielen. Eine Zusammenfassung der Ereignisse findest du am Anfang dieser Regeln. Die Entscheidungen aus Kapitel 1, die Einfluss auf dieses Kapitel haben, findest du auch im Kampagnenteil dieser Regeln und kannst sie dann nachträglich treffen. Hast du das erste Kapitel gespielt, wirst du dort ebenfalls darauf hingewiesen und kannst nun die Folgen deiner Entscheidungen von damals erleben.

Auch im zweiten Kapitel übernimmst du in jeder Partie die Rolle eines anderen Charakters und erlebst einen anderen Teil der Geschichte. Du kannst dabei jeden Teil, genannt Szenario, einzeln spielen oder spielst die gesamte Geschichte nacheinander als Kampagne. In dieser verändern deine Entscheidungen das nächste Szenario, so dass die Konsequenzen aus den Taten der vorher gespielten die Situation des nächsten Charakters beeinflussen.

**Bitte beachte:** Die Spielbögen sind aus umweltfreundlichem Hartschaum. Von diesem lassen sich Markierungen schlechter wieder abwischen als du es evtl. gewohnt bist. Du kannst aber die Spielpläne jederzeit mit einem leicht feuchten Schwamm oder Wischtuch komplett reinigen.

Die Standfiguren haben Schutzfolien auf beiden(!) Seiten. Entferne diese, bevor du die Figur in den Standfuß steckst.

Zwischen Licht & Schatten. Kapitel 2: Zwielicht.

Autoren: Horst Bauer und Benjamin Schultz,

Schachtel und Charakter Illustrationen: Paolo Yabao, Buch Illustrationen: Benjamin Schultz

Redaktion: Benjamin Schultz

© 2025 By Boardgame Racoon e.K., Herwarthstraße 25, D-53115 Bonn

Alle Rechte vorbehalten.

Diese Regeln sind als Lern-Regeln aufgebaut. Dies bedeutet, dass du beim Regeln lesen direkt mitspielen kannst. Du wirst dabei Stück für Stück alle Regeln lernen, die du für deine weiteren Partien benötigst. Wenn du doch einmal etwas nachschlagen musst, findest du am Ende dieser Regeln ein Stichwortverzeichnis.

Auf der Rückseite dieses Heftes findest du auch ein paar Kurzregeln und Symbole.

Zur besseren Übersicht liegen dem Spiel auch 2 Hilfskarten mit Symbolerklärungen bei.

## INHALT

<b>1.) Was bisher geschah</b>	<b>3</b>
<b>2.) Regelaufbau und Lernpartie</b>	<b>5</b>
<b>3.) Spielaufbau und Kartenmanagement</b>	<b>6</b>
<b>4.) Das freie Spiel</b>	<b>8</b>
<b>5.) Das Kampagnenspiel</b>	<b>8</b>
<b>6.) Szenarien</b>	<b>9</b>
<b>7.) Stichwortverzeichnis</b>	<b>21</b>

Innerhalb der Lern-Regeln werden die Seitenzahlen dabei ausgesetzt und durch Abschnittszahlen ersetzt. Diese erkennst du an ihrer roten Farbe.

Zwischen Licht & Schatten Kapitel 2: Zwielicht enthält folgendes Spielmaterial:

- 2 abwischbare Spielbögen. 1 Kartenbogen und 1 Vorratsbogen
- 9 Würfel. 3 weiße Würfel, 3 schwarze Würfel, 3 braune Würfel
- 5 Acrylstandfiguren. Je 1 pro Charakter
- 1 L&S Standfuß
- 195 Spielkarten
- 1 abwischbaren Stift
- 1 Schachtel, um das Spiel zu speichern
- 1 Schachtel für verbrannte Karten
- 1 Regelheft



Sollte Spielmaterial fehlen oder beschädigt

sein, wende dich bitte gerne an: kontakt@boardgame-racoon.de.

Wir werden selbstverständlich so schnell wie möglich für Ersatz sorgen.

## 1. Was bisher geschah

Vorwort des Chronisten

Ich schreibe, solange meine Hand es vermag. Der Rabenturm fiel und der Schatten wurde entfesselt. Viele, die mehr wussten, schweigen oder sind tot. Ich sammelte, was blieb – Berichte, Schriften, Gerüchte.

- Arven, Schreiber der Rabengilde (77. Jahr des Lichts).

Tag: 14. Frostmond, 47. Jahr des Lichts

Ankunft: Thomax, Gildenmeister aus Brachwacht

Anlass: Rekrutierung Freiwilliger zur Unterstützung der Gilde

Hinweis: Schattenbefall gemeldet – Viehverluste im Umland

Bemerkung: Freiwillige gemeldet – Mara, Tochter des Schmieds und Goran, Sohn des Dorfältesten

Abmarsch: vor Mittag, Richtung Brachwacht

- Quelle: Registerbuch Steinhof, Blatt 112.

Schwarm kam fast lautlos in der Nacht. Plötzlich, nur Heulen, Flügel, Zähne. Fledermäuse, groß wie Hunde, rasend, blutrünstig. Ein harter, langer Kampf.

Zwei Mann gefallen, mehrere verwundet. Angriff abgewehrt.

- Quelle: Einsatzbericht, Gildenarchiv Brachwacht, Verfasser: Zeugwart.

Der Baum seufzt. Schwarze Linien in seinem Herzen. Wurzeln trinken ...

Fäulnis ..., Blätter zer. Hüter...müde. Ritual...Reinigung...sonst Verfall."

- Quelle: Fundbericht der Gelehrten Ressa, Expedition Tiefwalde, Zeichen auf Stein verwittert, teilweise unleserlich.



Tag 11 – Schattenpest weiter fortgeschritten. Gewebe zeigt keine Heilung. Verdacht: Nicht Krankheit, sondern Einfluss – etwas Dunkles. Nachricht von der Eremitin empfangen. Sie glaubt, wir könnten die Pest heilen. Ich hoffe, sie irrt nicht. Beule an linker Seite – Schmerz konstant. Heilsteine (3 Stk.) gemahlen. Bergblume (weiß, spitzblättrig) hinzufügen, wenn Vollmond steigt. Mischen bis Dämpfe silbern schimmern. Beule reagiert nicht. Weitere Zutat nötig? - Quelle: Laborjournal einer Alchemistin, Fundort unbestätigt.

Er hot an dunkln Mantel g'habt, ganz noss vum Reng. On da Hend a Ring mit su'm Raben drauf. Hot gsogt, die olde Eremitin hätt'n im Dram zu ihr g'schickt. A klans Stickala Eisen hot der mir a gezeichnet, – kolt wia Eis, schwer wia Schuld. Fokussilber is des, hot a gsogt. Braucht die Olde für su a wichtigs Ding mit A. Irgendwos vom Schatten hot a dazählt, ich hobs ned werklich verstandn. Ich hob fei scho a bisserla Angst ghabt.



- Quelle: *Abschrift der mündlichen Aussage des Fremden Hans durch Schreiber Arven. Rechtschreibung angepasst, Satzbau weitgehend beibehalten.*



Schemen, der: Gar wenig ist bekannt über jene Creatura, die im Volksmunde Schemen geheißen wird. Es sei nicht von dieser Welt und müsse mittels Ritual gerufen werden. Es solle sich dabei handeln um ein Wesen, welches lebet von dem Blute seiner Opfer und welches besetzt keine feste Form. Bestätigt gesehen und untersucht wurde solch Creatura tenebra jedoch noch nie.

- Quelle: *Enzyklopedia Bestiarum. Magistra Kelinghusen u.a.*

### Dritter Tag der Jagd.

Der Boden brennt noch, wo er Entlang zog. Kein Tier, kein Laut. Nur Asche in der Luft. Alte Steine im Kreis gefunden – Ruß, Blut, Splitter von Runen. Irgendwer hat hier etwas gerufen ... oder gebannt. Nachts, rotes Licht im Nordosten. Kein Wetter. Der Berg selbst spuckt Feuer. Ich muss dorthin. Wenn ich's schaffe, schreib ich weiter. (Keine weiteren Einträge gefunden.)

- Quelle: *Aus dem Tagebuch der Azora Var, Schattenjägerin, ehemals Kundschafterin der Gilde. Fund nahe der Aschefelder von Sturmfels, Buchdeckel verbrannt.*

Ich war in jener Nacht noch spät an meinem Stand. Erst war's nur etwas Dunkles über dem Turm der Gilde, dann klirrten die Fenster, und die Mauern in ganz Brachwacht vibrierten. Die Leute kamen raus, standen auf der Straße, keiner sagte was. Dann hörten wir's – den Schrei. Hoch, schneidend, als würd jemand die Luft zerreißen. Es war die Eremitin, da bin ich sicher. Gleich danach kam der Schlag. Der Boden bebte, Staub flog über die Dächer, der ganze Turm stürzte ein! Und aus seiner Ruine stieg eine schreckliche Fratze auf, so voller Wut und Hass...den Anblick krieg ich nicht mehr aus dem Kopf.



- Quelle: *Aussage der Marktfrau Elara von der Unterstadt, Brachwacht.*

## 2. Regelaufbau und Lernpartie

Im Folgenden findest du die Lern-Regeln. In diesen wirst du ein Lernszenario spielen und dabei Stück für Stück die Regeln lernen. Dabei bekommst du immer den Hintergrund erzählt, erfährst, welches Spielmaterial du ab jetzt benötigst, und wie die Regeln dazu sind. Dazu gibt es einige Beispiele und immer eine Aufgabe, die du abschließen musst. Hast du diese Aufgabe geschafft, kannst du weiter lesen. Verwende dabei immer alle bisher gelernten Regeln.

**Benötigst du neues Spielmaterial, ist dies immer in Rot geschrieben.**

Nimm dann das beschriebene Spielmaterial aus der Schachtel und lege es vor dich. Ab diesem Zeitpunkt benötigst du dieses Material.

### **Neue Regeln**

Neue Regeln findest du immer in einem solchen Kasten. Die neuen Regeln beziehen sich immer auf neues Material, neue Herausforderungen und deine Aufgabe. Die neuen Regeln gelten ab sofort.

*Beispiele sind stets von solchen Rahmen umgeben und kursiv geschrieben.*

Hier findest du immer Beispiele für die neuen Regeln in der Anwendung. Schau hier nach, wenn du dir bei einer Regel nicht sicher bist.

**Aufgaben sind ebenfalls immer in Rot geschrieben, gefolgt von diesem Symbol.**

Lege dann dieses Regelheft beiseite und spiele so lange mit den bisher gelernten Regeln, bis du die Aufgabe erfüllt hast. Auf den Spielkarten wird dir dann angegeben, dass du diese Aufgabe erfüllt hast und bei welcher Lern-Regel-Seite du weiterlesen musst.

Du kannst diese Lern-Regeln, wie auch das normale Spiel, jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt weiter spielen. Markiere dazu außerhalb eines Dungeons einfach die Position deiner Spielfigur auf dem Kartenbogen. Nimm dann alle offenen Karten und lege sie in die beiliegende Schachtel mit dem Lesezeichen-Symbol. Alles andere ist auf den Spielbögen festgehalten und du kannst das Spiel einfach einräumen.

Wenn du weiter spielen willst, stelle einfach deine Spielfigur auf die markierte Stelle. Lege die Karten aus der Schachtel wieder aus und platziere die Würfel. Lege abschließend die übrigen Karten wie beim Spieldurchgang verdeckt aus.

Eine weitere Düne hattest du dich hinaufgeschleppt, Schritt für Schritt durch die brennende Hitze, nur um, oben angekommen, nichts anderes als endlose Weite aus Sand und

Staub zu finden. Wie lange war es her, dass du einen Schluck Wasser getrunken, wie lange, dass du ohne Albträume geschlafen hattest? Und wie lange, seit jener verhängnisvollen Nacht, in der der Schatten zurückgekehrt war? So viele deiner Ordensbrüder und -schwestern waren in jener Nacht gefallen. Doch du hast überlebt. Mit zerrissener Kleidung, zerkratzter Rüstung und Wunden, die tiefer reichten als Fleisch und Knochen, warst du den Klauen jener Kreaturen, die sie Schemen nannten, entkommen. Doch du hast deine Hoffnung nicht aufgegeben. Es gab ein Ziel, einen Lichtblick. Irgendwo im Osten, tief verborgen in den Dünern,

lag die Trutzburg deines Ordens: Burg Khar, Sitz des Großmeisters, deine letzte Zuflucht. Wenn du dorthin kämst, könntest du berichten, könntest sie warnen und ihr könnet euch gemeinsam den Mächten des Schattens entgegenstellen. Du darfst nicht aufgeben. Du musst weitergehen, die nächste Düne hinauf. Du warst IHM entkommen und du würdest dafür sorgen, dass jeder von dem Übel, das über die Welt gekommen war, erfuhr und sich Widerstand bilden würde.



Nimm nun die Spielfigur des Ordensritters, stecke sie in den Standfuß und stelle sie vor dich.

### Spielablauf

Im Spiel gibt es keine festen Runden. Stattdessen kannst du immer Karten aktivieren.

Wird eine Karte aktiviert, werden ihre Folgen abgehandelt. Dies erlaubt dir, die Geschichte voranzubringen und wieder neue Karten für dich aufzudecken.

Du darfst immer die Karten, die offen vor dir ausliegen, aktivieren.

## Kartenaufbau

Die offene Seite von Karten ist immer gleich aufgebaut:

Links oben steht die Kartennummer.

Rechts oben stehen die Szenarien, in denen diese Karte vorkommt.

Steht dort ein R, ist es die Rückseite einer Karte.

Oben auf einer Karte ist in einem Kreis der Ort der Karte dargestellt.

In der Mitte steht, wie du die Karte aktivierst, der Inhalt der Karte und welche Folgen sie hat. Die Folgen sind immer mit einem Strich abgetrennt.

Diese Karte hat die Nummer 408 und kommt nur in Szenario 4 vor. Es ist die



Vorderseite der Karte, da das Szenario angegeben ist und kein R. Die Kartennummern können dir auch dabei helfen, die Karten zu sortieren und zuzuordnen. Alle Karten des ersten Szenarios sind dreistellig und beginnen mit 1. Alle des zweiten mit 2 usw.

Der Kreis mit dem Ort gibt an, dass die Karte in diesem Ort, nämlich Dünlar, stattfindet.

Darunter steht die Überschrift der Karte.

Dann, wie du sie aktivieren kannst und was passiert. Abschließend steht ganz unten unter dem Strich die Folge der Karte. Also das, was passiert, wenn du diese Karte aktiviert hast.

Der Sand scheint an deinen Füßen zu ziehen, dich regelrecht festzuhalten. Schwindel überkommt dich und deine trockene Kehle ist wie zugeschnürt.

## Der Erkundungsstapel

Vor jedem Spiel legst du dir einen Stapel an Karten hin, welche du im Laufe der Partie erst entdecken musst. Nimm alle verfügbaren Karten mit diesem Symbol auf der Vorderseite. Lege sie als Stapel mit der Symbolseite nach oben bereit.

Um Karten schneller aus diesem Stapel zu finden, sortiere die Karten nach ihrer Nummer, wobei die niedrigste Karte ganz oben liegt.

Bilde nun den Erkundungsstapel und lege ihn neben dir bereit.

## Die Kartensymbole

Wird eine Karte aktiviert, werden ihre Folgen abgehandelt. Bei den Folgen können neben anderen diese vier Symbole stehen, welche dich die ausliegenden Karten verändern lassen.



**Karte umdrehen.** Drehe die Karte auf ihre andere Seite.



**Karten weglegen.** Entferne die Karte aus der Partie.



**Karte entdecken.** Nimm die Karte aus dem Erkundungsstapel und decke sie auf.



**Karte verbrennen.** Lege die Karte in die Verbrennungsschachtel. Sie kommt in der Kampagne nie mehr ins Spiel.

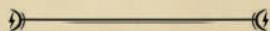
Bei all diesen Symbolen gilt: Steht nur das Symbol, so bezieht es sich auf die Karte, die du gerade abhandelst. Steht hinter dem Symbol eine Zahl, so bezieht es sich auf die Karte mit der Nummer, die der Zahl entspricht.

Sind dies die Folgen einer Karte, so müsstest du, sobald diese Karte aktiviert wurde, zunächst deinen Erkundungsstapel durchsuchen und die Karte mit  der Nummer 65 herausuchen und aufdecken. Danach würde die Karte, die du gerade abhandelst, verbrannt werden und könnte nie mehr vorkommen.

Nimm nun Karte 00 und lege sie offen vor dir aus.

## Kategorien von Karten (1)

Alle Karten im Spiel gehören einer Kategorie an: Sofort, Haupt- oder Nebenaufgabe. Die Kategorie einer Karte erkennst du am Balken der Überschrift und an anderen Faktoren:



### Kategorie Sofort

Diese Karten bestehen nur aus Text und Folgen. Sie haben nie ein Würfelfeld. Sobald eine solche Karte vor dir ausliegt, musst du sie sofort aktivieren, also ihre Folgen abhandeln.

**Suche einen Ausweg aus deiner verzweifelten Lage.**



*Mehr als nur ein Funken Hoffnung, eine echter Lichtblick. Alleine wirst du hier in diesem Meer aus Sand nicht überleben, aber du spürst förmlich wie der Anblick der Spuren und die Aussicht auf Rettung deinem Körper noch einmal Kraft geben. Wo Menschen sind, da gibt es Wasser, da gibt es Schatten, da gibt es Leben.*

Nimm 2 weiße und 2 schwarze Würfel.

### **Würfel und Karten mit Würfelfeldern**

Schwarze und weiße Würfel repräsentieren im Spiel deine Reserven und deine Möglichkeiten, Aktionen durchzuführen.

Viele Karten haben Felder für Würfel. Dies ist der Aufwand, den du betreiben musst, um die auf der Karte beschriebene Aktion durchzuführen. Du kannst jederzeit verfügbare Würfel auf Feldern auf vor dir liegenden Karten platzieren.

Sind alle Würfelfelder einer Karte mit Würfeln besetzt, so wird die Karte aktiviert:  
Lege alle Würfel auf der Karte weg, sie wurden verwendet.  
Führe danach die Folgen der Karte aus.

*Du zwingst dich noch einmal, deine letzten Reserven zu mobilisieren, die letzte Kraft zusammenzunehmen. Zuviel hängt von dir ab, als dass du jetzt aufgeben dürfst.*

Drehe einen weißen Würfel auf 4, den anderen auf 1.

Drehe ebenfalls einen schwarzen Würfel auf 4 und den anderen auf 1.

### **Würfelfelder**

Würfelfelder auf Karten haben Bedingungen, welche Würfel auf ihnen platziert werden dürfen. Es gibt folgende Arten von Würfelfeldern:



**Beliebig.** Hier darfst du jeden Würfel platzieren.



**Farbig.** Hier darfst du nur Würfel der entsprechenden Farbe platzieren. Der Wert ist dabei egal.



**Farbiger Wert.** Hier darfst du nur Würfel der entsprechenden Farbe platzieren. Außerdem muss der Wert des Würfels dem Wert im Feld entsprechen. Ein + bedeutet oder höher, ein - oder niedriger.



**Wertig.** Hier darfst du nur Würfel der entsprechenden Farbe platzieren. Außerdem hat der Wert Bedeutung für die Folgen.

Auf eine Karte mit diesen Würfelfeldern, müsstest du z.B. einen verfügbaren weißen Würfel mit einer 4 oder höher und einen verfügbaren schwarzen Würfel mit einer 3 oder niedriger legen. Sind beide Felder mit Würfeln belegt, werden diese weggelegt und die Folgen der Karte werden abgehandelt.

#

#

4+

3-

Auf eine solche Karte müsstest du ebenfalls einen weißen und einen schwarzen Würfel legen. Der Wert der einzelnen Würfel ist dabei zunächst egal. In den Folgen jedoch wird der Wert der platzierten Würfel Auswirkungen haben, bspw. wie viele Ressourcen du verlierst.

Auf eine Karte mit diesen Würfelfeldern musst du sogar drei verfügbare Würfel platzieren, um die Folgen abzuhandeln. Eine weiße 6, eine schwarze 3 oder niedriger und einen beliebigen Würfel. Auch hier wird die Karte erst aktiviert, wenn alle Felder besetzt sind. Dann legst du alle drei Würfel weg und handelst die Folgen ab.

6

3-



### Kategorien von Karten (2)

Du kennst bereits die Sofort-Karten. Diese haben niemals Würfelfelder und müssen, sobald sie offen vor dir liegen, sofort aktiviert werden.

Karten mit Würfelfeldern sind entweder Haupt- oder Nebenaufgaben.

Beide haben immer eine Würfelleiste und werden erst aktiviert, wenn du alle ihre Würfelfelder mit Würfeln besetzt hast.

#### Kategorie Hauptaufgabe

Diese Karten bringen dich deinem Ziel näher und erzählen die Geschichte weiter.

#### Kategorie Nebenaufgabe

Diese Karten können dir wertvolle Extras bringen, betreffen die Geschichte aber nur am Rande.

Liegen einmal viele Karten vor dir aus, so kannst du diese Unterscheidung nutzen, um leichter zu überblicken, welche Karten gerade wichtig sind.

**Finde Hilfe.**

Wie du später erfährst, war es pures Glück, dass dich jemand fand. In dieser endlosen Einöde auf Einheimische zu treffen, kam einem Wunder gleich. Sie hatten dir Wasser eingeflößt, deinen erschöpften Körper auf eines ihrer Reittiere gebunden und dich – bewusstlos und halb tot – in ihr Dorf gebracht.

Nimm den Spielbogen mit der Wüstenkarte und den Stift.



Es ist dunkel, als du wieder zu dir kommst. Du liegst auf einem Bett in einem Zelt, eingewickelt in Laken, die stark nach Kräutern duften. Dein Körper ist zerschunden, doch du lebst. Die Zeltplane wird zurückgeschlagen und ein junger Mann tritt ein. Ein erleichtertes Lächeln breitet sich auf seinem Gesicht aus. Er ruft etwas nach draußen, dann wendet er sich dir zu. „Willkommen unter den Lebenden. Wir wussten nicht, ob du es schaffen würdest. Doch du bist zäh. Ruh dich aus – wir werden uns um dich kümmern.“ In den folgenden Tagen wirst du gepflegt,

mit Wasser und einfacher Nahrung versorgt. Langsam kehren deine Kräfte zurück.

Nimm nun alle drei weißen und alle drei schwarzen Würfel. Drehe alle diese Würfel auf den Wert 3 und lege sie in den "Verfügbare Würfel" Kasten auf dem Spielbogen.

### Verfügbare und Verwendete Würfel

Würfel gelten nur dann als verfügbar und lassen sich auf die Würfelfelder von Karten platzieren, wenn sie in dem Kasten "Verfügbare Würfel" auf deinem Kartenbogen liegen.

Werden Würfel von einer Karte abgelegt, weil diese Karte aktiviert wurde, lege die Würfel von der aktivierte Karte in den Verwendete Würfel Kasten auf deinem Kartenbogen.



Hier darfst du die weiße 1 oder die schwarze 4 auf die Karte legen, da sie beide verfügbar sind und passend zum Würfelfeld der Karte sind.

Nachdem du die 4 auf der Karte platziert hast, wird die Karte aktiviert. Der Würfel wird in den Verwendete Würfel Kasten gelegt und die Folgen der Karten abgehendelt. Die 4 ist nun nicht mehr verfügbar und kann nicht mehr eingesetzt werden.



*Als du dich wieder stark genug fühlst und deine Ausrüstung zu rückerhältst, verlässt du das Zelt. Das Dorf – Sandspitz nennen sie es – liegt verloren mitten in der Wüste. Ein paar Dutzend Zelte, geschützt von Felsen. Doch du kannst hier nicht bleiben. Du musst weiter. Du musst deinem Großmeister berichten.*



*Stelle deine Figur nach Sandspitz auf dem Spielbogen mit der Wüstenkarte.*

### **Orte**

Dein Charakter befindet sich immer an einem der Orte in der Wüste. Dies wird durch die Position deiner Figur auf der Karte dargestellt. An jedem Ort stehen dir immer alle Stadtkarten des entsprechenden Ortes für das aktuelle Szenario zur Verfügung. Dies sind die Möglichkeiten, die du in diesem Ort ergreifen kannst. Lege diese Karten offen vor dir aus. Du kannst jetzt verfügbare Würfel auf ihnen platzieren.

Nimm die Stadtkarten von Sandspitz aus Szenario 1, also die Karten 101 und 102.  
Lege sie offen mit der Vorderseite nach oben vor dir aus.

### **Stadtkarten**

Stadtkarten können jede Kategorie von Karte sein, also Sofort, Haupt-, oder Nebenaufgabe.

Stadtkarten beginnen jede Partie mit ihrer Vorderseite nach oben. Achte darauf, sie zu Beginn einer Partie nicht mit ihrer mit R markierten Rückseite ausliegen zu haben. Musst du Stadtkarten umdrehen, so bleiben sie so lange umgedreht, bis du sie erneut drehen musst.

Deckst du eine Stadtkarte aus deinem Erkundungstapel auf, lege sie zu den anderen Stadtkarten des selben Ortes, also zu den Karten mit dem selben Bild im Kreis. Befindest du dich gerade an diesem Ort, lege die entdeckte Karte ebenfalls offen vor dich.

*Vorsichtig erwähnst du dein Ziel, ohne zu viel preiszugeben. Der Weg nach Burg Khar ist von hier aus nicht weit – doch er ist gefährlich. Nur jene, die die Route kennen, wagen ihn und ohne genügend Wasser ist jeder Schritt in diese Richtung ein Schritt in den Tod.*

**Kenne die Route nach Burg Khar und habe Wasservorräte.**

Nimm den übrigen Spielbogen und lege ihn über den Kartenbogen.

## Zustand und Vorräte

Auf deinem Vorratsbogen findest du den körperlichen und geistigen Zustand deines Charakters, sowie seine Vorräte. Es gibt folgende Ressourcen:

- ♥ : Lebenspunkte bzw. Heiltränke
- ████ : Entschlossenheit
- ██ : Wasser
- ███ : Nahrung
- ██ : Geld

Ein Kreis mit durchgezogener Außenlinie bedeutet, dass du eine dieser Ressourcen besitzt.

Immer, wenn du das Symbol einer Ressource siehst, erhältst du diese. Umkreise dann die Außenlinie eines gestrichelten Kreises in der Zeile der Ressource.

Bei diesem Symbol X verlierst du die entsprechende Ressource. Streiche dann einen Kreis mit durchgezogener Außenlinie durch.



Du schaust, was du noch in deinen Taschen hast. Entmutigtstellst du fest, dass deine letzten Brote ungenießbar geworden sind. Deine Wasserschläuche waren sowieso schon lange leer. Aber wenigstens ist dein Geldbeutel noch gut gefüllt.

Markiere nun die Ressourcen für dieses Szenario:

6 Lebenspunkte, 0 Entschlossenheit, 0 Wasser, 0 Nahrung und 7 Geld.

## Energie

Energie ist eine besondere Ressource und hat eine eigene Leiste auf dem Vorratsbogen.

Wann immer du im Spiel ein █████ verlierst, streiche ihn auf dieser Leiste.

Streichst du ein █████ mit einem zugehörigen Pfeil durch, führe die Aktion am Ende des Pfeils aus:

X : Du musst etwas essen. Verliere eine Nahrung (Siehe Zustand und Vorräte)

🌀 : Der Wind der Wüste ändert sich. (Siehe Wind der Wüste auf S. 6)

Hast du alle Stiefel █████ gestrichen und musst diesen █████ Kasten durchstreichen, so hast du zu lange gebraucht. Du hast das Spiel sofort verloren.

## Lebenspunkte und Heiltränke

Lebenspunkte kannst du nicht erhalten. Aber du kannst Heiltränke  erhalten. Wann immer du Lebenspunkte verlierst, kannst du stattdessen auch einen Heiltrank verlieren. Verlierst du deinen letzten Lebenspunkt, hast du sofort verloren.

*Im Beispiel auf der vorherigen Seite hättest du auch einen Heiltrank streichen können, statt des Lebenspunktes.*

## Vorräte Reihenfolge

Du kannst immer, wenn du Ressourcen verlierst, eine andere Ressource entlang der Pfeile des folgenden Diagrams streichen:



Dabei musst du aber für jeden Pfeil, den du entlang gehst, eine Ressource mehr streichen.

Musst du z.B. 1 Wasser abgeben , kannst oder möchtest dies aber nicht, so hast du mehrere Möglichkeiten.

Du kannst auch stattdessen etwas langsamer machen und entlang eines Pfeils 2 Energie  streichen.

Oder du bist energisch genug und streichst ebenfalls entlang eines Pfeils 2 Entschlossenheit .

Als letzte Möglichkeit kannst du auch riskieren zu verdursten und entlang zweier Pfeile 3 Lebenspunkte  streichen.

**Dein Ziel bleibt gleich:**

**Kenne die Route nach Burg Khar und habe Wasservorräte.**

## Routen

Um in der Wüste von einem Ort zum anderen zu reisen, musst du die Route zwischen den Orten kennen. Dann kannst du Transportmittel benutzen, um auf diesen Routen zu reisen. Es gibt 3 Arten von Routen:

— : Leichte Route, gut zu bereisen

~~ : Schwere Route, ohne Reittier oder ähnliches nicht zu bereisen

.....: Spezielle Route, benötigt spezielle Transportmittel

Alle Routen verlaufen immer von einem Ort zu einem anderen und auf der gleichen Strecke gibt es immer nur eine Route.

Die Routensymbole findest du auf Stadtarten immer zwischen zwei Orten abgebildet.

Wird eine Karte mit Routensymbol aktiviert, darfst du die entsprechende Route auf deiner Wüstenkarte mit dem Stift einzeichnen.

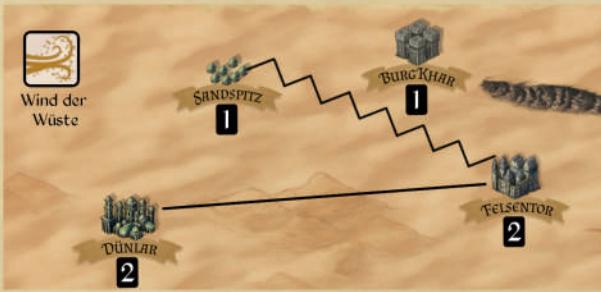
*Wird diese Karte aktiviert und ihre Folgen abgehandelt, so darfst du zwei neue Routen auf deinem Wüstenplan einzeichnen:*



Als erstes eine schwere Route, also eine gezackte Linie zwischen Sandspitz und Felsentor.

Als zweites eine leichte Route, also eine normale Linie von Felsentor nach Dünlar.

Danach sollte die Wüstenkarte auf deinem Spielbogen so aussehen:



Zeichne also, wie auf der Sternenschauer Karte angegeben, eine leichte Route von Sandspitz nach Burg Khar.

**Dein Ziel bleibt gleich:**

**Kenne die Route nach Burg Khar und habe Wasservorräte.**

Du bist bereit dich auf den Weg zu machen. Hinter dir Sandspitz, wo du dich bei deinen Rettern noch einmal bedankt und dich verabschiedet hast. Vor dir nichts als Wüste. Doch sie hat ihren Schrecken verloren. Du kennst den Weg und hast genügend Vorräte, sie wird dich auf deinem Weg zu deinen Ordensbrüdern und -schwestern nicht mehr aufhalten.

### Transportmittel

Willst du entlang einer Route auf deiner Karte der Wüste von einem Ort zum nächsten reisen, musst du ein Transportmittel benutzen. Transportmittel sind spezielle Karten, welche du an diesem Symbol erkennst: .

Zu Beginn des Spiels steht dir bereits ein Transportmittel zur Verfügung; Du kannst immer zu Fuß gehen. Dieses Transportmittel ist bereits auf deinem Kartenbogen vorgedruckt. Wann immer du ein neues Transportmittel erhältst, indem du eine  Karte aufdeckst, lege die neue Karte rechts neben deinen Kartenbogen.

Transportmittel funktionieren genau so wie Stadtkarten. Du musst alle ihre Würfelfelder mit den benötigten Würfeln besetzen, dann werden alle Würfel in Verwendete Würfel gelegt und das Transportmittel aktiviert.

Bei Transportmitteln spielt der Wert der platzierten Würfel  oft eine Rolle.

Als du das Dorf gerade hinter dir lassen willst, tritt noch einmal der junge Mann an dich heran. „Hüte dich vor dem Samum, dem giftigen Wind aus Norden. Noch weht er nicht zu stark, doch das kann sich bald ändern.“

### Wind der Wüste

Der Wind der Wüste kann Einfluss darauf haben, wie du deine Transportmittel benutzen kannst oder auch auf andere Karten.

Die Stärke des Windes hat immer einen Wert zwischen 1 und 6 und wird durch einen braunen Würfel dargestellt, der auf diesem Feld auf deinem Kartenbogen liegt .

Steht auf einer Karte das Wind der Wüste Symbol , entspricht dieses immer dem aktuellen Wert des Würfels auf dem Wind der Wüste Feld.

Beim Streichen von Energie  auf deiner Energieleiste, streichst du manchmal Felder, deren dazugehöriger Pfeil auf ein Wind der Wüste Symbol zeigt. Dann ändert sich der Wind.

Nimm den Wind der Wüste Würfel, würfel ihn und lege ihn dann mit dem neuen Wert auf das Feld auf deinem Kartenbogen.



Nimm einen braunen Würfel. Drehe ihn auf den Wert 5 und lege ihn auf das Wind der Wüste Feld, links oben auf deiner Karte der Wüste.

Steht der Wind momentan auf 4, müssen wir, wenn wir dieses Transportmittel benutzen wollen, um zu reisen, Würfel dort platzieren, deren Summe mindestens 5 beträgt. Die beiden Würfel addiert müssen zusammen größer als der momentane Wind der Wüste sein. Platzieren wir eine schwarze 2 und eine schwarze 3 von den



### Durch die Wüste Ein langer Marsch zu Fuß

S1 S4  
S2 S5  
S3



Verliere so viel , wie # des niedrigeren .  
Reise entlang — .

Verfügbarer Würfeln auf dem Transportmittel, wird dieses aktiviert. Die Würfel werden nach Verwendet gelegt. Dann müssten wir zwei Wasser streichen, da wir so viel Wasser verlieren, wie der Wert des niedrigeren Würfel beträgt. Abschließend dürfen wir entlang einer leichten Route, also einer normalen Linie reisen.

### Zufallskarten

Zufallskarten sind spezielle Stadtkarten, welche zufällige Begegnungen an Orten repräsentieren. Alle Zufallskarten haben dieses Symbol und ihre Nummer beginnt mit Z. Zu Beginn eines Spiels bildest du einen verdeckten Stapel aus allen Zufallskarten, die in diesem Szenario vorkommen.

Nimm die Zufallskarten Z1 bis Z6. Mische sie und bilde einen verdeckten Stapel.

### Reisen

Aktivierst du ein Transportmittel oder eine Stadtkarte mit dem Schlüsselwort "Reisen", so darfst du deine Figur entlang einer bekannten Route, die das Transportmittel erlaubt, bewegen und einen neuen Ort betreten. Gehe dann wie folgt vor:

Nimm alle offen vor dir liegenden Stadtkarten des Ortes, den du verlässt, und bilde aus ihnen einen Stapel, ohne die Karten umzudrehen. Lege diesen Stapel neben dich bereit, falls du diesen Ort noch einmal betrittst.

Nimm, falls es welche gibt, alle offen vor dir ausliegenden Zufallskarten und mische sie in den Zufallskarten-Stapel. Bewege jetzt deine Figur an den neuen Ort.

Nimm den Stapel an Stadtkarten für diesen Ort und lege alle Karten offen vor dir aus. Ziehe so viele Karten vom Zufallskartenstapel wie auf der Wüstenkarte unter dem Ort in dem schwarzen Kasten angegeben ist und lege sie ebenfalls offen vor dir aus.

Nimm die Stadtkarten Burg Khar für Szenario 1, also die Karten 103, 104, 105 und 106. Bilde aus ihnen einen Stapel und lege diesen bereit. Beachte, dass eine der Karten eine Sofort Karte ist.

**Reise nach Burg Khar und betritt die Stadt.**

*Ein kurzes Gebet sprichst du am Schrein – ein Dank  
für die sichere Reise und dein unversehrtes  
Ankommen. Doch dann übermannt dich die  
Müdigkeit. Deine Beine sind schwer und deine Augen  
fallen immer wieder zu. Deine Kräfte sind am Ende  
und so richtest du dich auf die Nacht ein. Ein letztes  
Mal blickst du zum Schrein hinauf. Der Rabe scheint  
dich zu mustern, als prüfe er, ob du würdig bist,  
weiterzuziehen. Vielleicht ist es nur der Schatten des  
Feuers – oder etwas anderes, das über dich wacht.*



### Fähigkeiten

Fähigkeiten sind besondere Karten, die es dir erlauben, Würfel in Verfügbar oder Verwendet zu manipulieren. Fähigkeitenkarten haben immer dieses Symbol  Einige Fähigkeiten haben Würfel und werden genau so verwendet wie Stadtkarten. Andere Fähigkeiten ohne Würfelfelder kannst du jederzeit aktivieren. Führe dann einfach den Text auf der Karte aus.

Wann immer du eine neue Fähigkeit erhältst, lege die neue Karte auf den vorgesehenen Platz rechts neben deinen Kartenbogen.

### Aktivierungen

Aktivierungen sind besondere Karten, die es dir erlauben, Würfel aus dem Vorrat nach Verfügbar zu verschieben und dabei ihren Wert zu verändern.

Aktivierungen haben immer dieses Symbol .

Aktivierungen kannst du jederzeit aktivieren. Führe dann den Text auf der Karte aus.

Wann immer du eine neue Aktivierung erhältst, lege die neue Karte auf den vorgesehenen Platz rechts neben deinem Kartenbogen.

Nimm die Fähigkeit "Nachtlager" und die Aktivierung "Zwischen Licht & Schatten".  
Lege beide offen auf ihre Plätze neben deinem Kartenbogen.

*Der normale Zyklus der Würfel besteht darin, dass du Aktivierungen verwendest, um Würfel nach deiner Wahl zu drehen und aus dem Vorrat nach Verfügbar zu schieben. Von dort platzierst du sie auf Stadtkarten, Transportmitteln oder Fähigkeiten. Dadurch werden sie nach Verwendet gelegt. Schließlich kannst du Fähigkeiten nutzen, um die Verwendeten Würfel wieder in den Vorrat zu legen. Beachte, dass du die Würfelwerte nur ändern darfst, wenn du dazu aufgefordert wirst.*

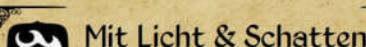
## Lege... mit Wert...

Fähigkeiten und Eigenschaften lassen dich die Werte deiner Würfel verändern.

Du würfelst die Würfel nicht, sondern legst ihre Werte mit diesen Karten fest.

Fordert dich eine Fähigkeit oder eine Eigenschaft dazu auf, Würfel mit bestimmten Werten zu legen, so darfst du die beschriebenen Würfel auf die entsprechenden Werte drehen. Sollten danach weitere Dinge mit den Würfeln passieren, führe sie anschließend aus.

Die Aktivierung Mit Licht & Schatten z.B. erlaubt es dir, zwei Würfel, einen



### Mit Licht & Schatten

S1  
S2  
S3

Start

#### Im Gleichgewicht der Mächte

Lege einen ☈ und ☉ mit einem beliebigen, aber gleichen Wert aus dem Vorrat nach Verfügbar.

weißen und einen schwarzen, aus dem Vorrat zu wählen und diese dann auf einen beliebigen Wert zu drehen. Du musst aber beide Würfel auf den gleichen Wert drehen. Dann legst du beide in den Verfügbaren Würfel Kasten auf deinem Spielbogen mit der Karte der Wüste.

Die Fähigkeit Nachtlager wiederum lässt dich ganz am Ende alle Würfel, egal, wo sie sich gerade befinden, in den Vorrat zurücklegen.

Hier ist jedoch kein Wert angegeben. Die Würfel behalten also den Wert, den sie gerade haben.

### Nachtlager

S1  
S2  
S4

Start

#### Schläge dein Lager auf und erhole dich

Addiere die Werte aller Würfel im Vorrat, auf Stadtkarten und in Verfügbar.  
Ist die Summe kleiner als 5 ✕,

sonst ✕ ✕ ✕ .

Lege alle ☈ und ☉ in den Vorrat.



Am Morgen, wenn die Tore von Khar wieder geöffnet sind, wirst du endlich die Stadt, die hier im Schutze der Burgmauern liegt, betreten können. Endlich wirst du wieder unter deinen Brüdern und Schwestern sein, wenn du in die Burg deines Ordens gelangst.

Und endlich wirst du verlangen können, vorgelassen zu werden, um zu berichten.



Eine Aktion von dir könnte z.B. so aussehen:  
Du aktivierst als erstes die Aktivierung Zwischen Licht und Schatten. Dadurch könntest du jetzt die weiße 4 und die schwarze 5 nehmen und beide auf einen beliebigen Wert drehen. Du musst aber

beide auf den gleichen Wert drehen. Sagen wir 5.  
Also drehst du beide auf 5 und legst sie in Verfügbare Würfel.  
Nun legst du die verfügbare weiße 5 auf das untere 4+ Würfelfeld der Stadt karte Wunderheiler und schaust nach Schnäppchen. Da die Würfelleiste der Karte damit voll ist, legst du die weiße 5 jetzt in den Verwendete Würfel Kasten und aktivierst die Karte, führst also ihre Folgen aus. Du verlierst ein Energie, bekommst aber einen Heiltrank. Und die Karte wird weggelegt. Jetzt hast du nur noch die schwarze 5 in Verfügbar, alle anderen Würfel liegen in Verwendet.



Das sind nicht mehr viele Würfel, also kannst du dich entscheiden, die Fähigkeit Nachlager zu aktivieren. Du zählst die Werte der Würfel im Vorrat, auf Stadtkarten und in Verfügbar zusammen. Das ist nur die schwarze 5, also ist die Summe 5. Das ist ein Punkt zu viel und du verlierst drei Energie. Danach legst du aber alle Würfel wieder in den Vorrat zurück, ohne ihre Werte zu verändern. Jetzt kannst du erneut Zwischen Licht und Schatten benutzen, um sie mit beliebig veränderten Werten wieder Verfügbar zu machen und weitere Karten oder Transportmittel zu aktivieren.



**Erkunde die Stadt und sprich mit dem Großmeister deines Ordens.**

## Erfahrung

Im Laufe ihrer Abenteuer werden die Charaktere, die du spielst, Erfahrungen sammeln.

Dies wird durch Erfahrungspunkte ausgedrückt, welche du erhalten kannst.

Erhaltene Erfahrungspunkte kannst du dann bei bestimmten Karten ausgeben,  
um deinen Charakter gezielt zu verbessern.

Steht irgendwo auf einer Karte dieses Symbol , so erhältst du pro Symbol einen Erfahrungspunkt. Markiere eine Raute auf deinem Vorratsbogen im Bereich Erfahrung mit einem Punkt in der Mitte.

Steht irgendwo dieses Symbol , so kostet dich die entsprechende Verbesserung einen Erfahrungspunkt. Willst du diese Verbesserung haben, musst du so viele markierte Erfahrungspunkte streichen, wie Symbole angegeben sind.

## Freischaltungen

Freischaltungen sind alle Aktivierungen und Fähigkeiten, die den Charakteren nicht von Beginn einer Partie zur Verfügung stehen, sondern erst mit Erfahrung gekauft werden müssen. Alle Freischaltungen haben ein großes  Symbol auf der Rückseite.

Vor jeder Partie nimmst du alle diese Karten und bildest daraus einen Stapel. Erscheint bei den Folgen einer Stadtkarte das Freischalten  Symbol, darfst du dir den gesamten Stapel ansehen und eine Karte daraus kaufen. Die Karte muss aber für das aktuelle Szenario erlaubt sein. Wie viel gewonnene Erfahrung du dafür ausgeben musst, steht jeweils auf der Karte.

Nimm alle Freischaltungs-Karten mit  Symbol auf der Rückseite und bilde aus ihnen einen Stapel. Legt diesen bereit.

Diese Fähigkeit liegt im Freischaltungs-Stapel. Du kannst sie in Szenario 3, 4 oder



5 nehmen, wenn du eine Freischaltung aktiviert hast. Das kostet dich zwei Erfahrungspunkte. Hier hättest du z.B. bereits drei Erfahrungspunkte erhalten. Entscheidest du dich für diese Karte, lege sie zu deinen Fähigkeiten und



streiche zwei der markierten Erfahrungspunkte durch.

**Kein neues Ziel. Führe die Folgen von Karte 05 weiter aus.**

Noch lange schweigt der Großmeister, nachdem du in der großen Halle alles berichtet hast:  
Thomax' Verrat, das Grauen jener Nacht und die Rückkehr des Schattens. Die Worte  
hängen schwer in der Luft, als er  
schließlich spricht. Seine Stimme zittert  
kaum merklich, doch du spürst seine  
Angst: „Wir haben Gerüchte ver-  
nommen, doch sie nun aus dem Mund  
eines der Unsigen zu hören... wir  
werden beraten müssen, was zu tun ist.  
Die Abteilungen des Ordens zusammen-  
rufen und unsere Kräfte bündeln. Ruht  
Euch ein paar Tage aus. Ich werde Euch  
zu mir kommen lassen.“

In den folgenden Tagen wirst du immer  
wieder aufgefordert, deine Erlebnisse zu  
schildern – vor Brüdern, vor Würdenträgern, vor  
jenen, die entscheiden. Doch zwischen all den Fragen  
und Berichten findest du auch Momente der Ruhe: Du kannst dich waschen, schlafen,  
essen, und zum ersten Mal seit langem wieder durchatmen.

Lege alle schwarzen und weißen Würfel mit Wert 1 zurück in den Vorrat.

Als du erneut vor den Großmeister gerufen wirst, scheint dieser in den wenigen Tagen um  
Jahre gealtert zu sein. Müdigkeit liegt in seinen Augen, als er leise zu dir spricht: „Der  
Orden sammelt sich, doch viele hier in der Wüste zweifeln. Manche glauben, sie seien zu  
weit entfernt, um betroffen zu sein.“ Er atmet tief durch. „Wie dem auch sei – für Euch  
habe ich eine andere Aufgabe. Ihr kommt doch aus Sturmels beim Rabenturm, oder?“ Er  
berichtet dir, dass vor kurzem ein Priester der Eremitin aus dem Rabenturm gesehen  
wurde. Dies allein schon ein merkwürdiger Anblick, doch er habe auch noch viele  
Pergamente bei sich gehabt, schien gehetzt und erkundigte sich nach sicheren  
Orten. Mit dem, was du über den Tod der Eremitin erzählt hast, erscheint  
dies in einem ganz neuen Licht. Der Priester muss die Schriften aus dem  
Rabenturm gebracht haben, bevor die Schattendiener sich ihrer  
bemächtigen konnten. „Der Rabe spielte einst eine entscheidende Rolle,  
als der Schatten verbannt wurde. Wer weiß, welche Geheimnisse in  
seinen Schriften ruhen? Ich fürchte, die Diener des Schattens sind dem  
Priester bereits auf den Fersen. Ihr müsst ihn finden – bevor sie es tun.  
Und bevor das Wissen des Rabenturms in falsche Hände fällt.“

Nimm die Karte 07 aus deinem Entdeckungstapel und decke sie auf.

## Spurenkarten

Deine Charaktere werden auf Rätsel und Spuren treffen, welche sie lösen müssen, um im Spiel weiter zu kommen. Diese werden durch Spurenkarten dargestellt, welche du an diesem Symbol in der Kartenmitte erkennst: .

Spurenkarten sind immer zweigeteilt. Der obere Teil stellt die Spur dar, die du verfolgst.

Dort steht der Name und eine kurze Beschreibung der Spur und darunter, was du benötigst, um diese Spur zu lösen.

Der untere Teil einer Spur ist um 180 Grad rotiert. Dies ist die Auflösung der Spur.

Auch dort findest du eine Überschrift und eine kurze Beschreibung der Auflösung. Abgeschlossen wird die Auflösung mit den Folgen, die passieren, wenn du die Spur löst.

Deckst du eine Spurenkarte auf, lege sie mit dem oberen Teil lesbar so an die dafür vorgesehenen Plätze über deinen Vorratsbogen, dass die Auflösung nicht sichtbar ist. Du verfolgst jetzt diese Spur.



Hast du z.B. diese Spurenkarte gerade aufgedeckt, legst du sie wie abgebildet hin. Der Name der Spur lautet "Konstruktionspläne".

Um diese Spur zu lösen, musst du das Raster aus 5 Strichen erreichen (s.u.).

## Spuren lösen (1)

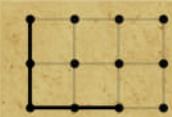
Um eine oberhalb deines Vorratsbogens liegende Spur  zu lösen, musst du die Bedingung bei der Lösung der Karte erreichen. Manche Spuren werden von anderen Karten gelöst, bei anderen benötigst du Hinweise.

Wird eine spezielle Karte benötigt, so ist dies bei der Lösung der Spurenkarte und auf der Karte vermerkt.

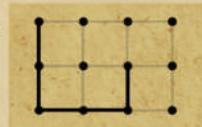
Sind auf der Spurenkarte Linien in einem Raster abgebildet, so benötigst du Hinweise.

Auf deinem Vorratsbogen findest du links oben ein Kästchen mit der Überschrift Hinweise und einem Raster. Wann immer dieses Symbol  bei einer Stadtkarte aktiviert wird, darfst du in dieses Raster einen horizontalen oder vertikalen Strich zwischen zwei Punkten einzeichnen.

Jederzeit im Spiel kannst du überprüfen, ob du die Form auf einer Spurenkarte in deinem Hinweistracker wiederfindest. Ist dies der Fall, so gilt die entsprechende Spur sofort als gelöst.



Sieht bspw. dein Hinweistraster so aus und aktivierst du eine Stadt karte mit Symbol, darfst du einen weiteren Strich einzeichnen. Die Spur "Konstruktionspläne" aus dem vorherigen Beispiel wäre damit gelöst, da dein Hinweistraster mit ihrer Lösung übereinstimmt.



### Spuren lösen (2)

Hast du eine Spur durch eine spezielle Karte oder Hinweise gelöst, rotiere die Spurenkarte um 180 Grad. Lese dann ihre neue Beschreibung und handel sofort die dort angegebenen Folgen ab.

Achte darauf, dass die Spurenkarte dann nicht automatisch abgelegt wird, sondern mit ihrer neuen Überschrift liegen bleibt.

Es werden auch keine Striche aus deinem Hinweis Raster entfernt. Es ist also möglich, die Striche für mehrere Spuren zu verwenden.

„Wir wissen, dass sich der Priester als letztes in Felsentor aufgehalten hat. Unsere unbewaffneten Brüder und Schwestern dort, haben ihn gesehen. Ihr solltet dort mit der Suche beginnen. Unsere Reiter werden Euch den Weg zeigen.“

Zeichne eine leichte Route von Burg Khar nach Felsentor.

Nimm alle Stadt karten Felsentor für Szenario 1, also die Karten 106 und 107. Bilde aus ihnen einen Stapel und lege ihn bereit.

### Spurenbedingung

Findest du das Spurssymbol mit einem Namen dahinter auf einer Karte, so stellt diese Spur die Bedingung für diese Karte dar. Du darfst die entsprechende Stadt karte nur aktivieren, wenn genau diese Spurenkarte mit diesem Namen über deinem Vorratsbogen sichtbar liegt.

„Konstruktionspläne“: Diese Stadt karte darfst du nur aktivieren, wenn die Spur „Konstruktionspläne“ sichtbar ausliegt.

Diese Spur ist gelöst, wenn die Spuren "Kartenteil 1" und "Kartenteil 2" sichtbar ausliegen.

Ist gelöst bei:  
 Kartenteil 1 & Kartenteil 2

Finde den Priester des Raben.

## Dungeons

Aktivierst du eine Stadt karte mit dem Schlagwort DUNGEON, betrittst du sofort einen Dungeon. Das normale Spiel wird unterbrochen und du musst diesen Dungeon bis zum Ende durchqueren, bevor du weiterspielen kannst.

Ein Dungeon besteht dabei immer aus einer Reihe an Gefahren, die du nacheinander überwinden musst. Hast du alle Gefahren überwunden, ist der Dungeon geschafft und du kannst die auf der Stadt karte bei dem Schlagwort ERFOLG beschriebenen Folgen abhandeln.

Nimm alle dunklen Karten mit diesem Symbol  auf der Rückseite.

Sortiere die Karten nach der Zahl im Symbol und bilde drei gemischte, verdeckte Stapel: einen mit allen 1 Karten, einen mit allen 2 Karten und einen mit allen 3 Karten.

Dies sind deine Gefahrenkarten.

### Dungeons aufbauen

Welche Gefahren in einem Dungeon lauern, ist über die drei Zahlen hinter dem Schlagwort DUNGEON definiert.

Betrittst du einen Dungeon, ziehe so viele Gefahrenkarten vom 1er-Stapel, wie die erste Zahl angibt und lege sie in einer Reihe vor dir aus. Danach ziehst du so viele Karten vom 2er-Stapel, wie die zweite Zahl angibt und setzt die Reihe mit ihnen fort.

Genauso verfährst du mit dem 3er Stapel.

Zahlen in Klammern geben besondere Gefahren dieses Dungeons an. Bei Zahlen in Klammern stehen Karten, die entdeckt  werden müssen.

Lege dann die entdeckten Karten an dieser Stelle in die Dungeonreihe.

DUNGEON 2-1-0  
ERFOLG:   

Dieser Dungeon besteht aus zwei Gefahrenkarten vom Stapel 1 und einer vom Stapel 2.

DUNGEON 1-1-0(1)  
 67

Dieser Dungeon besteht - in dieser Reihenfolge - aus einer Karte vom Stapel 1, einer vom Stapel 2 und der Karte 67.



Nimm die drei Karten 11, 12 und 13 aus dem Entdeckungsstapel.  
Bilde mit ihnen eine Reihe.

Vorsichtig steigst du die glitschigen Stufen hinab. Das plätschernde Geräusch von Wasser ist allgegenwärtig, nur unterbrochen vom gelegentlichen Quielen einer Ratte. Als du an eine Plattform kommst, bleibst du stehen. Der Gang unter dir ist gefüllt mit strömendem Wasser, das dir den Weg versperrt.

Lies direkt 10.1.

Stelle deine Figur über die Karte Gefluteter Gang, um zu zeigen, dass du bei dieser Gefahr bist.

### Gefahren überwinden

Um eine Gefahrenkarte zu überwinden und zur nächsten zu kommen, musst du immer eine bestimmte Kombination der Eigenschaften Stärke, Geschick und Intelligenz erreichen. Auf jeder Gefahrenkarte sind ein bis drei Würfelfelder mit jeweils einer der drei Eigenschaften abgebildet.

#### Stärke - Geschick - Intelligenz

Erreichst du eine neue Gefahrenkarte, so legst du auf jedes Würfelfeld einen braunen Würfel mit dem darauf angegebenen Wert. Dies gibt an, wie viele Punkte du in dieser Eigenschaft benötigst.

Erhältst du später im Spiel einen Punkt in einer der Eigenschaften, reduzierst du den Würfel auf einem Würfelfeld der Eigenschaft um 1. Fällt der Wert des Würfels dabei unter 1, so wird der Würfel entfernt. Du hast genug von dieser Eigenschaft aufgebracht, dieses Würfelfeld kann nicht mehr verändert werden.

Um eine Gefahr vollständig zu überwinden, musst du jetzt so viele Würfelfelder frei machen, wie es der Anzahl an Zielscheiben links oben auf der Karte entspricht.

Bei der rechten Gefahr musst du wegen der 2 Zielscheiben sowohl den Würfel auf dem Geschickfeld um 2 reduzieren, als auch den Würfel auf dem Stärkefeld. Bei



der alten Holztür genügt es, das Geschick oder das Stärkefeld frei zu machen, da dort nur 1 Zielscheibe steht. Bei beiden Gefahren würde aber jeweils am Anfang je ein brauner Würfel mit Wert 2 auf jedes Würfelfeld gelegt werden.



Nimm die zwei übrigen braunen Würfel und den braunen Würfel vom Wind der Wüste Feld. Lege nun einen der braunen Würfel mit Wert 2 auf das Intelligenz Würfelfeld des Gefluteten Ganges. Lege einen weiteren braunen Würfel mit Wert 3 auf das Stärke Würfelfeld. Beachte, dass du alle beiden Würfel auf kleiner 1 reduzieren und damit entfernen musst, um diese Gefahr zu überstehen.

Kurz überlegst du, dich einfach in die Fluten zu stürzen und dich vom reißenden Wasser treiben zu lassen. Doch wie lange würdest du den Kopf oben behalten können? Würdest du überhaupt wieder aus dem Wasser herauskommen?

## Gefahren ignorieren

Du kannst jederzeit, auch wenn du schon Würfel reduziert hast, entscheiden, eine Gefahr zu ignorieren und damit die Gefahrenkarte zu überwinden.

Entscheidest du dich dafür, verlierst du sofort so viele Ressourcen von der Art, die rechts oben auf der Gefahrenkarte angegeben ist, wie es der Summe der Augen aller Würfel auf der Gefahrenkarte entspricht. Danach hast du die Gefahr überstanden und kannst zur nächsten Gefahrenkarte gehen oder den Dungeon abschließen, wenn es die letzte Gefahrenkarte war.

Dies wäre eine beispielhafte Situation auf einer Gefahrenkarte. Du hast bereits zwei



Stärke erhalten und dafür den Würfel auf dem ersten Stärkefeld um zwei reduziert, so dass er entfernt wurde. Du benötigst jetzt noch entweder insgesamt drei Stärke oder ein Geschick, um einen der beiden übrigen Würfel zu entfernen. Damit hättest du dann zwei Würfel entfernt, also genauso viele, wie Zielscheiben oben links auf der Karte angegeben sind. Du hättest die Gefahr also überstanden und könntest zur nächsten Dungeonkarte weitergehen.

Würdest du dich hier entscheiden, die Gefahr zu ignorieren, so würdest du Lebenspunkte verlieren, da dieses Symbol rechts oben auf der Karte abgebildet ist. Insgesamt sind noch vier Würfelaugen auf den braunen Würfeln übrig, einmal drei Augen und einmal eins. Also würdest du bei ignorierte Gefahr vier Lebenspunkte verlieren.

Vorsichtig setzt du deinen Fuß in das kalte Wasser, das vor dir den Gang entlangfließt. Stets darauf bedacht, auf den glitschigen Steinen nicht auszurutschen. Sofort spürst du den Sog des Wassers an deinem Bein, wie es dich den Gang hinuntertragen will. Du ziehst den nassen Stiefel wieder heraus. Wie tief wird der Strom wohl sein? Und wenn die Strömung hier am Rand bereits so stark ist, wirst du dich überhaupt auf den Beinen halten können? Oder überhaupt wieder herauskommen?



Lies direkt 10.2.

## Eigenschaften erhalten - Talentkarten

Stärke  , Geschick  und Intelligenz  um Gefahren zu überstehen, erhältst du von deinen Talenten. Du hast ein Deck aus Talentkarten, welches du am Anfang eines Dungeons mischst und in einer Reihe auslegst. Danach kannst du mit Würfeln diese Talente aktivieren und sie geben dir die jeweilige Eigenschaft.

Talentkarten haben alle dieses Symbol auf der Rückseite.

Auf der Vorderseite werden bei ihnen ebenfalls verschiedene Stufen unterschieden: S(Start)-1-2-3. Du erkennst die Stufe an dem  Symbol.

Zu Beginn einer Partie besteht dein Talentdeck normalerweise aus allen 5 S Karten. Außerhalb von Dungeons liegt dein Talentdeck auf dem passenden Feld auf deinem Vorratsbogen in dem Kasten Talente.

Betrittst du einen Dungeon, mische dein Talentdeck und lege die Karten in einer Reihe so rechts an deinen Vorratsbogen an, dass das Würfelfeld in der Mitte neben dem Pfeil liegt.



Nimm alle Talentkarten, also alle Karten mit diesem Symbol auf der Rückseite .

Suche die 5 Karten, welche auf ihrer Vorderseite das S-Startdeck Symbol  haben, heraus.

Lege die übrigen Karten als Stapel neben dir bereit.

Lege die 5 Startkarten rechts neben deinen Vorratsbogen an den Pfeil. Verwende für diesen Dungeon ausnahmsweise diese vorgegebene Reihenfolge, statt zufällig zu legen:  
Geistesblitz, Heller Glanz, Hingabe, Lichtschub und Anstrengung.

*Der Anfang deiner Reihe aus Talentkarten neben deinem Vorratsbogen sollte nun so aussehen.*

*Die Würfelfelder in der Mitte der Talentkarten bilden eine durchgehende Reihe entlang des Pfeils.*



Du kannst nicht einfach nur hindurchwaten, du musst dir überlegen, wie du deine Kraft am geschicktesten einsetzt. Doch was? Dir fällt es schwer, dich zu konzentrieren in dieser dunklen, einsamen Umgebung. Aber dir muss doch etwas einfallen. Was weißt du über Strömung? Ist sie nicht an schmalen Stellen am stärksten oder doch an den tiefsten?

*Du musst dich konzentrieren!*

## Würfel im Dungeon - Vorrat und Reihe

Würfel geben dir in Dungeons die Möglichkeit deine Talente abzurufen.

Lege zu Beginn jedes Dungeons alle drei weißen Würfel, egal wo sie sich vorher befunden haben, auf die 3 weißen Würfelfelder oberhalb des Pfeils. Drehe dann jeden Würfel auf den daneben angegebenen Wert. Dabei wird jeder Würfel immer auf den niedrigsten sichtbaren Wert gedreht. Verfare danach mit deinen schwarzen Würfeln genauso. Diese sechs Würfelfelder stellen den Vorrat dar. Wann immer eine Gefahren- oder Talentkarte auf den Vorrat verweist, sind damit Würfel auf diesen Feldern gemeint. Verweist eine Gefahren- oder Talentkarte auf Würfel in der Reihe, so sind damit Würfel gemeint, die entweder im Vorrat oder auf einem der Würfelfelder in der Mitte deiner ausliegenden Talentkarten liegen.



Nimm alle drei weißen und alle drei schwarzen Würfel und lege sie jeweils mit dem Wert 4 auf die passenden Würfelfelder in deinen Vorrat für den Dungeon.



In diesem Beispiel am Beginn eines Dungeons sind die weißen Würfel im Vorrat auf ihre Werte gelegt worden und bereit benutzt zu werden.

Der oberste Würfel beginnt mit einer 5, da dies der kleinste sichtbare Wert ist. Die beiden anderen beginnen jeweils mit dem Wert 4, da bei ihnen der kleinste sichtbare Wert jeweils eine 4 ist.

## Würfel im Dungeon - Würfelwerte

Die Werte deiner schwarzen und weißen Würfel werden sich durch deine Aktionen verändern. Im Dungeon gilt dabei folgendes: Steigt der Wert eines Würfels über 6, bleibt der Würfel auf dem Wert 6. Fällt der Wert eines Würfels auf unter 1, so ist der Würfel für den Rest des Dungeons nicht mehr zu benutzen. Lege ihn beiseite.

Hier müsste es gehen. Ja, wenn du dich mit den Händen so an der Wand festhältst und die Beine treiben lässt und nur mit gezielten kräftigen Beinschlägen steuerst, könntest du der Kraft des Wassers trotzen. Doch der Sog des Stroms ist gewaltig und das Wasser eiskalt. Du wirst nicht nur deinen Verstand, sondern auch all deine Kraft brauchen, um nicht für immer in diesem dunklen, feuchten Grab zu verschwinden.

## Aktionen im Dungeon

Um deine Talente dazu zu benutzen, Eigenschaften zu erhalten, musst du Würfel zu ihnen bringen. Dies tust du über Aktionen. Du kannst jederzeit im Dungeon eine Aktion durchführen. Einzige Voraussetzung ist, dass die vorherige Aktion abgeschlossen ist.

Dir stehen neben Aktionen auf Talentkarten auch immer deine drei Grundaktionen zur Verfügung: Vorbereiten, Aktivieren und Opfern.

Die drei Grundaktionen sind auch auf deinem Vorratsbogen unter dem Vorrat an Dungeonwürfeln zusammengefasst. Wir benutzen in diesem Lernspiel zunächst einmal nur Vorbereiten und Aktivieren. Opfern wird später erklärt.

### Die Aktion Vorbereiten

Benutzt du die Aktion Vorbereiten, so suchst du dir einen Würfel in der Reihe aus.

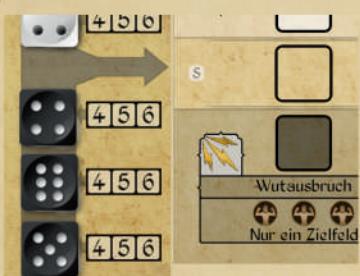
Reduzieren den Wert dieses Würfels um 1.

Danach darfst du diesen Würfel  $\Rightarrow$  1.

Das  $\Rightarrow$  X Symbol bedeutet, dass du den Würfel um X Felder entlang der Reihe weiter nach rechts schiebst. Dabei darfst du keine anderen Würfel überspringen und jedes Feld mit einem Symbol wird dabei aktiviert.

Bewegst du einen Würfel aus dem Vorrat, so rücken die anderen Würfel des Vorrats zur Mitte hin nach, so dass Würfel im Vorrat immer die Felder am Pfeil belegen.

Der Vorrat funktioniert also wie ein Trichter. Weiße Würfel rücken immer nach unten, schwarze Würfel immer nach oben aus, so dass freie Felder immer außen sind.



Willst du hier z.B. deine Grundaktion Vorbereiten bei einem schwarzen Würfel benutzen, so musst du zunächst einmal beachten, dass du die schwarze 6 und 5 nicht schieben kannst. Sie würden einen anderen Würfel überspringen, was bei Schieben  $\Rightarrow$  nicht erlaubt ist.

Wendest du

Vorbereiten also auf die schwarze 4 an, so musst du zunächst ihren Wert um 1 reduzieren. Drehe also die 4 auf eine 3. Danach schiebst du die 3 auf das erste Feld der ersten Talentkarte. Abschließend rücken die schwarze 6 und 5 zur Mitte hin auf.



## Die Aktion Aktivieren

Benutzt du die Aktion Aktivieren, so darfst du einen weißen oder schwarzen Würfel in der Reihe nach oben oder nach unten auf eines der Würfelfelder deiner Talentkarten verschieben. Dadurch wird das Talent sofort aktiviert.

Beachte dabei: Die Würfelfelder haben auch wieder spezielle Bedingungen, welche Würfel auf sie verschoben werden dürfen. Weiße Würfel nur auf weiße Felder, schwarze nur auf schwarze. Außerdem muss auch hier bei einigen Feldern der Wert des Würfels bestimmte Anforderungen erfüllen.

Außerdem darf immer nur auf einer Seite einer Talentkarte ein Würfel liegen.

In diesem Beispiel kannst du Aktivieren nur bei einem einzigen Würfel benutzen.



Die weiße 4 liegt nicht in der Reihe, kann also nicht aktiviert werden. Die schwarze 3 kann nicht nach unten geschoben werden, da bereits ein Würfel auf der anderen Seite liegt. Die weiße 2 kann nicht aktiviert werden, da der Würfel eine 3 oder mehr sein muss. Die schwarze 1 jedoch kann nach unten verschoben werden.

Tust du dies, wird sofort der waghalsige Sprung aktiviert.

## Aktivierte Talente

Wird eine Seite einer Talentkarte aktiviert, indem ein passender Würfel auf sie geschoben wird, werden immer die drei Effekte dieses Talents nacheinander ausgeführt:

Start-Effekt - Talent-Effekt - End-Effekt

Der Start-Effekt ist der kleine Kasten links auf der Talentkarte.

Der erste Start-Effekt ist dieses Symbol: . Er bedeutet, dass die anderen Effekte sofort ausgeführt werden.

Der Talent-Effekt ist der breite Kasten ganz oben bzw. unten auf der Karte.

Dort stehen häufig Eigenschaften. Für jedes Eigenschaften Symbol dort, darfst du einen braunen Würfel dieser Eigenschaft auf der aktuellen Gefahrenkarte um 1 reduzieren.

Der End-Effekt ist der kleine Kasten rechts auf der Talentkarte. Er wird bei Talented sofort nach dem Talent-Effekt ausgeführt.

Ein End-Effekt ist dieses Symbol: . Er bedeutet, dass der Würfel hier liegen bleibt.

Ein weiterer End-Effekt ist . Hier nimmst du den Würfel, drehst ihn auf den Wert X und legst ihn an das Ende des Vorrats in der entsprechenden Farbe.

Eine Übersicht über alle Symbole im Dungeon findest du sowohl auf der Rückseite dieser Regeln, als auch auf einer der beiliegenden Hilfskarten.

Hier haben wir eine Beispielsituation aus einem Dungeon. Benutzt du nun

Aktivieren auf die weiße 4, so würdest du sie nach oben auf das Talent Anstrengung verschieben. Diese würde dadurch aktiviert. Der Start-Effekt ist ein Blitz, du führst also beide anderen Effekte sofort aus.

Der Talent-Effekt gewährt dir entweder eine Stärke oder ein Geschick. Da du bei der alten Holztür nur noch ein Stärke oder zwei Geschick benötigst, da die Gefahr nur eine Zielscheibe hat,

ist die Stärke hier die richtige Wahl.



Du reduzierst also die braune 1, wodurch der Würfel entfernt wird. Jetzt wird sofort der End-Effekt der Anstrengung ausgeführt. Hier musst du den Würfel mit einem Wert von 1 in den Vorrat zurückholen. Nachdem du das gemacht hast, sieht deine Dungeonreihe so aus. Du hast mit etwas Anstrengung die alte Holztür eingeschlagen und die Gefahr überstanden.



Du weißt nun genug, um den Gefluteten Gang zu überwinden. Versuche es. Benutze dabei keine Symbole und Aktionen, die bisher noch nicht in diesen Regeln vorkamen.

**Überstehe den Gefluteten Gang.**



*Da! Da, geht es ans Ufer! Ein, zwei schnelle Schwimmzüge und du hast es geschafft, mit einem kräftigen Zug schiebst du dich aus dem Wasser an Land und verschaufst erst einmal kurz. Ja, hier geht der Gang weiter, ohne dass er überschwemmt ist. Aber dafür ist sein Boden knietief bedeckt mit einem braunen, erbärmlich stinkenden Schlamm.*

### Überstandene Gefahren (1)

Hast du eine Gefahr erfolgreich überwunden, also die erforderliche Anzahl an Eigenschaften aufgebracht, musst du zur nächsten Gefahr weitergehen.

Gibt es keine weitere Gefahr mehr, hast du den Dungeon erfolgreich abgeschlossen.

Gibt es jedoch noch eine weiter Gefahrenkarte, gehe wie folgt vor:

Lege alle braunen Würfel der alten Gefahr weg und lege die erste Talentkarte deiner Reihe an das Ende der Reihe. Rücke mit allen Karten zum Vorratsbogen auf.

Schiebe deine Figur zur nächsten Gefahrenkarte und lege braune Würfel mit den angegebenen Werten auf die Eigenschaftswürzelfelder der neuen Gefahrenkarte.

Überprüfe als letztes den Effekt der Gefahrenkarte:

Unter den Eigenschaftsfelder stehen auf jeder Gefahrenkarte drei Zeilen. In der obersten Zeile findest du den Effekt der Karte. Überprüfe diesen nun.

Steht dort dieses Symbol , hat die Karte einen Dauereffekt. Solange deine Figur über dieser Karte steht, gilt das dort Angegebene.

Da du gerade eine Gefahr überstanden hast, gehst du jetzt zur nächsten Gefahr in der Zisterne:  
Lege als erstes die Talentkarte Geisteblick an das Ende deiner Reihe. Beachte dabei, dass, sollte ein

Würfel auf dem Wutausbruch liegen, dieser liegen bleibt, auch wenn du die Karte verschiebst.

Rücke danach deine Talente so auf, dass der Helle Glanz neben dem Vorratsbogen liegt.

Stelle deine Figur über die nächste Gefahr, also die Schlammgrube, und platziere dort einen braunen Würfel auf das 2er-Würfelfeld für Stärke.

Beachte den Dauereffekt der Schlammgrube.

Der Effekt der Schlammgrube ist ein Dauereffekt. Er gilt also solange deine Figur über dieser Karte steht. Er besagt, dass du im Schlamm steckenbleiben kannst: Immer wenn du den End-Effekt Würfel Zurückholen auslöst, musst du eine Energie streichen.

Für die Schlammgrube wirst du einige neue Effekte bei deinen Talenten benötigen:

### Start-Effekt Aktion

Ist dies ⚪ der Start-Effekt einer Talentkarte, führst du den Talent-Effekt und End-Effekt nicht sofort aus. Statt dessen bleibt der Würfel dort liegen und du kannst den Talent-Effekt jederzeit als Aktion ausführen.

Bei ⚪ Effekten steht häufig dieses Symbol ✕.

Dies bedeutet, dass du, wenn du diesen Effekt als Aktion ausführst, den dort platzierten Würfel um X reduzieren musst.

Fällt der Würfel dadurch unter 1, entferne ihn sofort. Er kann in diesem Dungeon nicht mehr vorkommen. Fällt er unter ✕ führt den End-Effekt des Talents aus.

### End-Effekt Verbrennen

Ist dies 🔥 der End-Effekt einer Talentkarte, entferne den Würfel auf der Talentkarte sofort. Er kann in diesem Dungeon nicht mehr vorkommen.

Schiebst du z.B. einen Würfel auf den Lichtfokus, bleibt dieser dort liegen. Führst du das Talent später als Aktion aus, so musst du wegen 2 den Würfel um 2 reduzieren. Dafür würden alle anderen weißen Würfel um 2 erhöht und alle schwarzen um 1 reduziert werden. Deine weiße 3 ist nun eine 1, was niedriger als der Wert bei 2 ist. Dadurch wird der End-Effekt ausgelöst. Also legst du den Würfel weg.



### Talent-Effekt Karte verschieben

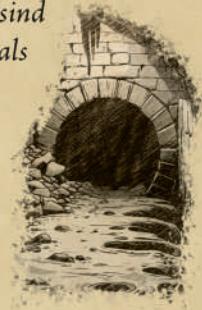
Ist dies 🗺 der Effekt einer Karte, so lege die Talentkarte ans Ende deiner Reihe und rücke mit allen Karten auf. Normalerweise verschiebst du dadurch die Karte mit diesem Symbol selbst. Darfst du eine andere verschieben, so ist dies angegeben.

### Talent-Effekt Springen

Ist dies ↘ X der Effekt einer Karte, so darfst du den angegebenen Würfel um bis zu X Felder weiter nach rechts bewegen. Dabei darfst du andere Würfel überspringen (sie zählen trotzdem als Feld) und Felder, die der Würfel dabei betritt werden nicht ausgelöst.

**Überstehe die Schlammgrube.**

Den widerlichen Schlamm hast du endlich durchquert, doch deine Stiefel sind noch überzogen von der öligen Flüssigkeit und so hast du keine Chance, als du, während der Gang sich nach unten tiefer in die Erde windet, ausrutschst und auf allen Vieren hinab in die Finsternis schlitterst.



Du betrittst wieder eine neue Gefahr: Verschiebe also deine erste Talentkarte und deine Figur und lege neue braune Würfel auf das Eigenschaftsfeld der Rutschpartie.

### Überstandene Gefahren (2)

Steht beim Effekt einer Gefahr dieses Symbol (↑), hat die Karte einen Sofort-Effekt. Sobald du deine Figur über diese Gefahren-Karte stellst, musst du den angegebenen Effekt sofort ausführen.

Der Effekt der Rutschpartie ist ein Sofort-Effekt. Du musst ihn also sofort : die l. Karte & den niedrigsten ausführen. Lege also sofort die erste Karte der Reihe an ihr Ende und verbrenne den niedrigsten weißen Würfel.

Führe abschließend den Effekt der Rutschpartie durch.

### Die Aktion Opfern

Deine dritte Grundaktion ist das Opfern. Benutzt du diese, so musst du einen deiner schwarzen oder weißen Würfel aus dem Vorrat verbrennen (🔥), also entfernen. Danach darfst du einen anderen Würfel der gleichen Farbe im Vorrat um den Wert des gerade entfernten Würfels erhöhen.

Du darfst ab jetzt auch die Grundaktion Opfern benutzen.

### Schaden

Die Gefahren in Dungeons werden nicht spurlos an dir vorüber gehen. Auf jeder Gefahrenkarte findest du diese zwei Symbole (🔴 🔵), welche den leichten und schweren Schaden der Gefahr darstellen.

Steht ein Schadenssymbol in einem Talent-Effekt, führe den Schaden aus, sobald du den Talent-Effekt aktivierst.

Steht ein Schadenssymbol in der Reihe auf Talentkarten, führe den Schaden aus, sobald du einen Würfel auf das Würzelfeld mit Schadenssymbol schiebst.

Beachte, das nur Schieben ➡ Schaden auslöst, Springen ↗ jedoch nicht.

Erhältst du z.B. 2, was schiebe einen schwarzen Würfel um 2 bedeutet, kannst du die schwarze 4 schieben. Beachte, dass durch schieben der Wert des Würfels erst einmal nicht verändert wird. Nur, wenn du die Grundaktion Vorbereiten nutzt, wird der Würfel reduziert.

Betrifft der Würfel das erste Feld der Reihe, so wird der leichte Schaden aktiviert. Bei der aktuellen Gefahr

in der Reihe - 1. son Würfel 1. Vorbereiten

: auf dem Feld - 2.  
 :

bedeutet das, dass du die schwarze 4 um 2 reduzieren musst. Wärst du gesprungen, wäre der Schaden nicht ausgelöst worden. Nach dem Schaden schiebst du den Würfel noch ein Feld weiter, so dass die Situation nach dem Schieben so ist, wie im Bild rechts. Benutzt du nun die Grundaktion Aktivieren, so darfst du die 2 nach unten bewegen, wodurch der Waghalsige Sprung aktiviert wird. Der Start-Effekt des Talents besagt, dass es sofort aktiviert wird. Also führst du den Talent-Effekt aus: Der schwere Schaden wird ausgelöst. In diesem Fall musst du also ein Energie streichen. Danach erhältst du zwei Geschick, darfst also auf der Gefahrenkarte einen braunen Würfel bei Geschick um 2 reduzieren. Damit ist der Talent-Effekt abgeschlossen und der End-Effekt wird ausgelöst, wodurch du den schwarzen Würfel auf dem Waghalsigen Sprung mit einem Wert von 3 wieder zurück in deinen Vorrat legen darfst.

Vergiss nicht, dass du, wenn du die letzte Gefahr eines Dungeons überstehst, den ERFOLG des Dungeons ausführst. Hast du also die Rutschpartie überwunden, führe die Symbole auf der Stadtmappe 10 durch.

### Überstehe die Rutschpartie.

### Dungeon Erfolg (1)

Hast du die letzte Gefahrenkarte eines Dungeon überstanden, hast du den Dungeon erfolgreich durchquert. Das Spiel kehrt zurück zum normalen Ablauf.

Gehe dann wie folgt vor:

Stelle deine Spielfigur zurück auf die Karte der Wüste auf deinem Spielbogen an den Ort, zu dem die Stadt Karte gehört, welche den Dungeon ausgelöst hat.

Nimm einen braunen Würfel und würfel den Wind der Wüste neu.

Nimm alle weißen und schwarzen Würfel und lege sie mit Wert 1 in den Würfel-Vorrat auf deinem Spielbogen.

Führe alle oben genannten Schritte durch. Stelle also deine Spielfigur nach Felsentor. Würfel den Wind der Wüste neu und lege die schwarzen und weißen Würfel zurück.

*Das Tagebuch gut verstaut, schlägst du dich durch die Gänge der Zisterne wieder zurück in Richtung Oberfläche. Nun, da du den Weg kennst, scheint es einfacher zu gehen.*

Nimm nun den Stapel an bisher nicht verwendeten Talentkarten  . Diese sind ebenfalls nach Stufen sortiert: 1,2 und 3. Die Stufe findest du auf der Vorderseite im kleinen Kasten 1 links neben der Reihe. Sortiere nun diese Karten nach ihrer Stufe und bilde 3 gemischte, verdeckte Stapel. Lege den 1er Stapel neben den 1er-Stapel an Gefahrenkarten, den 2er an den 2er usw.

### Dungeon Erfolg (2)

Nimm alle im Dungeon verwendeten Gefahrenkarten und mische sie gemäß ihrer Stufe zurück in ihre Stapel. Sind dabei Erkundungskarten, verbrenne sie.

Nimm deine Talentkarten und lege sie verdeckt auf das Ablagefeld im Kasten Talente auf deinem Vorratsbogen.

Ziehe nun neue Talentkarten. Ziehe von jedem Stapel an Talentkarten so viele Karten, wie bei der Beschreibung des Dungeons an Zahlen für die Stufe angegeben war. Dabei zählen Zahlen in Klammern ebenfalls.

Wähle eine davon aus. Du musst diese in dein Talentdeck mischen. Mische die anderen gezogenen Talentkarten wieder in ihre Stapel.

Abschließend führst du die Symbole aus, die auf der den Dungeon auslösenden Stadt Karte unter ERFOLG angegeben sind.

*Bei einem 1-1(1)-0 Dungeon musst du z.B. eine Karte vom 1er-Stapel und zwei Karten vom 2er-Stapel an Talentkarten ziehen.*

Führe nun die nächsten Schritte nach einem Dungeon aus. Lege also Gefahren- und Talentkarten zurück bzw. verbrenne sie. Nun musst du neue Talentkarten ziehen. Da es sich um einen 0(3)-0-0 Dungeon handelte, ziehst du 3 Karten vom 1er-Talentstapel.

Suche dir eine davon aus und mische sie zu deinen bisherigen Talentkarten.

Mische die beiden übrigen Karten wieder in den 1er-Talentstapel zurück.

Den Erfolg des Dungeons hast du bereits durchgeführt.



*Am Ende des Ganges siehst du endlich wieder Tageslicht. Schmutz klebt an dir und Wasser tropft von deiner Kleidung, als du aus der Finsternis in die warme Sonne trittst. Auf was hast du dich da eingelassen? Durch dunkle Gänge zu kriechen und in unterirdischen Gewölbem herumzuschleichen. Du hoffst inständig, so etwas nie wieder tun zu müssen, auch wenn dich so ein Erlebnis jetzt nicht mehr gar so sehr schrecken würde.*

### Dungeon Freischaltungen

Steht dieses Symbol so kannst du deine Fähigkeiten im Dungeon verbessern.

Wird das Symbol aktiviert, so darfst du ein Erfahrung ausgeben , um entweder eine Talentkarte aus deinem Deck zu entfernen.

Dazu streichst du ein Sternsymbol unter deinem Talentekasten auf deinem Vorratsbogen, gibst eine erhaltene Erfahrung aus (streichst also eine markierte Raute) und darfst dir dann eine Karte aus deinem Talentdeck aussuchen, welche du aus dem Deck entfernst. Lege die entfernte Karte beiseite und mische dann dein Talentdeck.

Oder:

Du kannst deinen Dungeonwürfel Vorrat verbessern.

Bezahle hierfür eine Erfahrung (streiche also eine markierte Raute) und streiche einen Kasten neben den Würfelfeldern durch. Die Dungeonwürfel beginnen immer mit der kleinsten sichtbaren Zahl.

*In diesem Beispiel beginnt der Würfel den Dungeon mit einem Wert von 5. Verbesserst du deine Dungeonwürfel, kannst du für eine Erfahrung die 5 durchstreichen. Im nächsten Dungeon beginnt der Würfel dann mit einem Wert von 6.*

5 6

6

**Führe die restlichen Folgen von Karte 14 aus.**

Du hast keine Zeit dich zu säubern. Noch immer voller Schmutz aus der Zisterne, musst du dich zwingen, dir einen abgelegenen Platz in einer Taverne zu suchen und dir einen

Kräutertee zu bestellen, bevor du das



Tagebuch des Priesters aufschlägst. Die ersten Seiten sind klar und ordentlich geschrieben. Er berichtet, dass er jene Schriften bei sich trägt, die von der Zerstörung der Macht des Schattens handeln, und von seinem Weg in die Wüste. Doch je weiter du liest, desto unruhiger wird seine Hand. Die Schrift wird fahrig, die Worte sprunghaft – sein Geist scheint mehr und mehr zu zerbrechen. Paranoia spricht aus jeder Zeile. Immer wieder schreibt er von „Gestalten, wabernd, nichts als Dunkelheit“, die ihn verfolgten. Und so blieb ihm keine Wahl, als sich in der Zisterne zu verstecken.

Der letzte Eintrag ist kaum noch lesbar, voller Angst und Wahnsinn. In jeder dunklen Ecke schien für ihn etwas Böses zu lauern und so wollte er die Schriften an einen geheimen Ort in der Wüste bringen, um sie dort zu verbergen.

Entferne die gelöste Spur "Der Unterschlupf" vollständig aus dem Spiel.

Entdecke Karte 16 und lege sie aus (Eine neue Spur, also ungelöst an deinen Vorratsbogen).

Natürlich dürfen die Diener des Schattens diesen Ort niemals finden. Sollten sie ihrem alten Herrn die Macht zurückgeben, wäre alles verloren. Den Hütern des Lichts jedoch wollte der Priester eine Chance bewahren. „Ich werde den Ort mit einer Karte markieren“, schrieb er mit zitternder Hand. „Doch ich werde sie zerreißen und beide Teile verstecken, so dass nur die wahren Suchenden diese finden. Einen Teil wird der Lichtgläubige am einsamsten Ort der Wüste finden, einen am einzigen heiligen. Ich muss mich aufmachen, die schwarzen Kapuzen, sie sind wieder da und kommen näher... sucht an diesen Orten!“



Entdecke Karte 17 und 18 und lege sie aus.

Damit schließt das Tagebuch. Du lässt es sinken. Draußen ist es inzwischen Nacht geworden, und dein Tee ist längst kalt.

### Stadtarten an entfernten Orten

Entdeckst du Stadtarten, die an einem anderen Ort passieren als der, an dem dein Charakter gerade ist, lege die Stadtart auf den Stapel mit den Stadtarten für ihren Ort.

Betrittst du diesen Ort das nächste mal, so wird die Karte ganz normal wie die anderen Stadtarten des Ortes offen vor dir ausgelegt.

Musst du Stadtarten eines Ortes, an dem du dich gerade nicht befindest, verändern, durchsuche den Stadtartenstapel des entsprechenden Ortes, führe die Veränderung durch und lege den Stapel wieder als Stapel bereit. Die veränderten Karten werden ganz normal wie die anderen Stadtarten des Ortes offen vor dir ausgelegt, wenn du den Ort das nächste mal betrittst.

Befindet sich dein Charakter z.B. gerade in Dünlar und du entdeckst eine Stadtart für Felsentor, legst du die entdeckte Karte auf den Felsentor Stadtartenstapel. Das nächste mal, wenn du Felsentor betrittst, wird die Karte normal mit den anderen offen vor dir ausgelegt.

Entdecke Karte 19, 20 und 21. Drehe dann die Karte 102 in Sandspitz um.

Du weißt, was du tun musst. Du musst schnell und entschlossen handeln und das Versteck der Schriften finden. Was steht in ihnen, dass der Priester alles riskierte, um sie zu retten? Und was treibt die Schattendiener an, sie um jeden Preis in ihre Hände zu bekommen? Du wirst es herausfinden – du musst es. Rasch lässt du dir vom Wirt Pergament und Feder bringen, um einen Brief an den Großmeister zu schreiben. In knappen Worten schilderst du die Lage und kündigst an, dich selbst auf die Suche zu machen. Dann brichst du auf. Doch wie sollst du als Fremder in der endlosen Wüste diese Orte finden? Ein einsamer Ort – verlassen, leer, vergessen? Und welcher Ort in der Wüste ist dem Raben heilig? Die Ere-mitin im Rabenturm hatte in dieser Region nie viele Anhänger. Du wirst die Einheimisch-en befragen müssen. Aber die Teit drängt und je entschlossener du handelst, um eher wirst du den Dienern des Schattens zuvorkommen.



Finde beide Kartenteile am heiligsten und einsamsten Ort und so das geheime Versteck, um die Schriften des Raben zu bergen.

### Versteckte Orte

Manchmal lernst du Routen zu Orten, die auf dem Spielplan nicht mit einem Namen als Ort markiert sind. Dies sind versteckte Orte, die du erst im Laufe des Spiels entdeckst. Kommt so ein Ort das erste Mal vor, suche die Grafik bei der Route oder seiner Stadt karte auf der Wüstenkarte. Umkreise dann die Grafik auf der Wüstenkarte. Ab jetzt gilt dies als normaler Ort, an den du mit einer Route reisen kannst und der seine eigenen Stadt karten besitzt.

Betrittst du einen versteckten Ort, ziehst du niemals Zufallskarten. Behandle versteckte Orte als hätten sie eine 0 im Zufallskarten-Kästchen.

*Behutsam setzt du die beiden zerknitterten, schmutzigen Teile der Karte zusammen. Das Gekritzeln des Priesters wirkt zunächst wirr, kaum zu entziffern – doch je länger du darauf blickst, desto klarer wird das Bild. Das hier... ja, das ist Burg Khar. Von dort führt eine Linie nach Osten, in das große Gebirge. Dein Herz schlägt schneller. Dort irgendwo muss dein Ziel sein. Und dieser markierte Berg – vielleicht ein Wegweiser? Wenn du ihn erreichst, sollst du dich nach Norden wenden. Dein Finger folgt der krummen Spur bis zum Ende... eine Höhle. Ja. Das muss es sein. Das Versteck der Schriften.*



Umkreise nun die Höhle im Nord-Osten der Wüste auf deiner Karte der Wüste.

Sie gilt ab jetzt als entdeckter versteckter Ort.

*Ein Funken Hoffnung glimmt in dir auf. Wenn du dich beeilst, kannst du die Schriften finden, bevor die Schattendiener es tun. Mit neuem Mut rollst du die Karte zusammen und machst dich auf den Weg. Der Wind trägt feinen Sand durch die Luft, und über dem fahlen Horizont senkt sich bereits die Sonne. Doch du gehst nicht in die Dunkelheit – du gehst ihr entgegen.*

**Gehe zur Höhle und finde die Schriften.**



Schon von weitem erkennst du in der Dunkelheit der Höhle ein flackerndes Licht. Feuerschein – er tanzt über die Wände, wirft lange Schatten in die Tiefe. Jemand ist dort. Mit der Hand am Schwertgriff trittst du vorsichtig um eine Ecke – und blickst in die Weite einer natürlichen Halle im Felsen. In ihrer Mitte lodert ein großes Feuer, zu hell, zu wild, als wäre es nicht von dieser Welt. Die Schatten huschen unruhig an den Wänden entlang, doch dein Blick bleibt an der Gestalt vor dem Feuer haften:

Ein Körper in Priesterrobe, reglos, ausgestreckt im Licht der Flammen.

Weiß, blutleer, tot.

Du bist zu spät.

Verzweifelt kniest du dich neben den Toten, untersuchst den leblosen Körper, dessen starres Gesicht das Licht der Flammen zucken lässt.

Doch du findest nichts. Keine Schriften, keine Hinweise, nicht einmal eine Wunde, nur eine kalte Hülle. Es wirkt, als hätte eine dunkle Macht ihm Blut und Leben ausgesaugt. Dir schaudert. Hier kannst du nichts mehr tun, du musst fort - sofort. Atemlos stolperst du durch die Höhle, bis du schließlich wieder ans Tageslicht kommst. Du weißt nicht, was dem Priester widerfahren ist, doch eines ist sicher: Seine Schriften über die Macht des Schattens sind verloren. Oder schlimmer, in den Händen jener, die sie nie hätten besitzen dürfen. Was haben sie vor? Was sind ihre nächsten Schritte? Du weißt es nicht, aber der Orden wird bereit sein, er muss bereit sein, dafür wirst du sorgen. Und so wendest du dich wieder gen Westen, zurück nach Burg Khar – zurück zum Großmeister, um zu berichten, dass die Welt im Zwielicht steht, irgendwo zwischen Licht und Schatten.

**Du hast das Lern-Spiel und damit auch das erste Szenario erfolgreich beendet.**

**Du kennst nun alle Regeln, die du benötigst, um das Spiel zu spielen.**

**Wenn du dir bei einer Regel unsicher bist, schaue auf deine Spielbögen und die Hilfskarten. Dort ist alles zusammengefasst. Oder schlage die entsprechende Regel mit Hilfe des Stichwortverzeichnisses am Ende dieses Regelbuchs nach. Alle Symbole findest du auf den Hilfskarten und auf der Rückseite dieser Regeln.**

**Wenn du willst, kannst du von hier aus direkt die Kampagne mit dem zweiten Szenario weiterspielen und erfahren, wie es weitergeht. Markiere dir dafür, wie viel Entschlossenheit du noch übrig hast.**



### 3. Spielaufbau, Kartenmanagement und Speichern

Immer vor einem Szenario, sei es im freien Spiel, sei es während einer Kampagne, baust du das Spiel für eine weitere Partie neu auf. Einige Szenarien haben dazu Sonderregeln. Dieses sind immer in den einzelnen Szenariobeschreibungen weiter hinten in diesen Regeln genau erklärt. Generell befolgst du diesen Spielaufbau:

#### Spielaufbau

- 1.) Nur in der Kampagne: Schaue, welche Konsequenzen aus dem letzten Szenario für diese Partie übernommen werden. Merke oder notiere sie dir.
- 2.) Entferne alle Markierungen von beiden Spielbögen und lege sie aus.
- 3.) Nimm alle Gefahrenkarten . Sortiere sie nach der Zahl auf ihrer Rückseite in Stufe 1, 2 und 3. Mische jede Stufe, bilde drei verdeckte Stapel und lege sie bereit.
- 4.) Nimm alle Talentkarten . Sortiere sie nach der Zahl in dem weißen Kasten  auf ihrer Vorderseite in Stufe S, 1, 2 und 3. Lege die fünf S Karten als gemischten verdeckten Stapel auf den Kasten auf deinem Vorratsbogen. Mische jede Stufe, bilde drei verdeckte Stapel und lege sie je neben die Gefahrenstapel der gleichen Stufe. 1 zu 1, usw.
- 5.) Nimm alle Aufwertungen  und bilde mit ihnen einen verdeckten Stapel.
- 6.) Nimm alle Fähigkeiten, Aktivierungen und Transportmittel .
- Nimm davon alle Karten mit dem richtigen Szenario und lege sie offen an deinen Kartenbogen an. Lege den Rest weg.
- 7.) Bilde den Zufallsstapel. Nimm alle Zufallskarten , also alle Karten mit der Nummer Z-. Nimm alle Karten mit dem richtigen Szenario. Mische diese und bilde einen verdeckten Stapel. Lege den Rest weg.
- 8.) Bilde den Erkundungsstapel. Nimm alle Erkundungskarten . Lege sie als Stapel mit der Symbolseite nach oben bereit. Um Karten schneller aus diesem Stapel zu finden, solltest du die Karten nach ihrer Nummer sortieren, wobei die niedrigste Karte ganz oben liegen sollte.
- 9.) Nimm alle übrigen Karten. Davon legst du alle Karten, welche nicht zu dem richtigen Szenario gehören weg. Denk daran, dass die Szenarien sich auch in den Kartennummern wiederfinden. Das macht das Sortieren leichter.  
Die jetzt übrigen Karten des Szenarios drehst du alle auf ihre Vorderseite (also die Seite, auf der das Szenario angegeben ist). Sortiere sie dann nach ihren Ortskreisen und bilde für jeden Ort einen offenen Stapel, den du bereit legst.
- 10.) Führe abschließend die speziellen Vorbereitungen des von dir gewählten Szenarios durch.

Eine Übersicht über den Spielaufbau findest du auch auf einer der Hilfskarten.

## Kartenmanagement während einer Partie

Während einer Partie gibt es nur ein paar Punkte zu beachten. Weggelegte Karten sind aus der Partie. Lege sie z.B. in die Schachtel, so dass du sie nicht aus versehen wieder ins Spiel nimmst. Verbrannte Karten sind für den Rest der Kampagne aus dem Spiel. Lege sie am besten in die beiliegende Schachtel mit dem Verbrannt-Symbol, so bleiben sie aus dem Spiel.

Umgedrehte Karten bleiben umgedreht, auch wenn du einen Ort verlässt. Sie werden nur wieder umgedreht, wenn du dazu aufgefordert wirst.

Halte die Stapel an Stadtkarten von Orten, in denen du dich gerade nicht befindest, neben dir bereit. Generell liegen immer alle Stadtkarten mit dem Ort an dem du gerade bist aus, die anderen liegen als einzelne Stapel bereit, wenn du in diesen Ort reist.

Zufallskarten werden nicht in die Stapel der einzelnen Orte gemischt, sondern immer in den einen Zufallskartenstapel.

Sollten trotzdem einmal die Karten durcheinanderkommen, habe keine Sorge, etwas gegen die Regeln zu tun. Das Spiel soll in erster Linie Spaß machen.

## Kartenmanagement zwischen Partien

Spielst du einzelne Szenarien, musst du nichts Spezielles zwischen den Partien beachten. Bei der Kampagne ist der wichtigste Punkt, dass du die verbrannten Karten in der beiliegenden Schachtel für verbrannte Karten lässt und beim Spielaufbau nicht mit herausholst.

## Speichern

Du kannst das Spiel jederzeit außerhalb eines Dungeons unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen.

Markiere dazu einfach die Position deiner Spielfigur auf dem Kartenbogen.

Nimm dann alle offenen Karten, also alle deine Aktivierungen, Fähigkeiten und Transportmittel, alle Spuren (markiere dir auf dem Vorratsbogen, ob du sie gelöst hast). Alle Stadtkartenstapel aller Orte.

Und als einzige nicht offenen Karten dein Talentdeck.

Lege alle diese Karten in die beiliegende Schachtel mit dem Lesezeichen-Symbol.

Alle anderen wichtigen Informationen sind auf den Spielbögen festgehalten und du kannst die übrigen Karten einfach einräumen.



Wenn du weiter spielen willst, stelle einfach deine Spielfigur auf die markierte Stelle.

Lege die Karten aus der Schachtel wieder aus. Behandle alle Würfel wie nach einem Dungeon. Führe diese Punkte des Spielaufbaus durch: 3, 5, 7, 8.

Und sortiere abschließend noch die Talentkarten nach ihrer Stufe und bilde drei verdeckte, gemischte Stapel, jeweils neben den Stufe 1, 2 und 3 Gefahrenkarten.

## 4. Das freie Spiel

Du kannst Zwischen Licht & Schatten als Kampagne mit mehreren Szenarien und Konsequenzen oder als freies Spiel spielen. Beim freien Spiel spielst du einfach eins der weiter unten beschriebenen Szenarien der Kampagne und versuchst das Ziel des Szenarios zu erreichen. Gelingt dir dies, hast du dieses freie Spiel gewonnen.

Suche dir eines der Szenarien aus. Halte dich beim Spielaufbau an den normalen Spielaufbau und benutze alle Karten. Führe die Start Anweisungen des Szenarios normal aus.

Beim freien Spiel gibt es keine Konsequenzen aus vorherigen Szenarien oder für spätere Szenarien. Ignoriere also diese Abschnitte der Szenariobeschreibung.

## 5. Das Kampagnenspiel

In der Kampagne erlebst du aus unterschiedlichen Perspektiven, was nach der Rückkehr des Schattens geschieht und welche Rolle Mara, der Hauptcharakter aus Kapitel 1, dabei spielt. Dabei spielst du nacheinander die unterschiedlichen Szenarien. Jedes dieser Szenarien wird dabei Einfluss auf die nachfolgenden haben: Einerseits dadurch, dass du Karten verbrennst , die dann nicht mehr im Laufe der Kampagne vorkommen. Andererseits durch die Konsequenzen nach jedem Szenario. Diese haben immer Einfluss auf das nächste.

Dabei ist es beim Kampagnenspiel nie nötig, das Ziel eines Szenarios zu erreichen. Die Kampagne geht in jedem Fall weiter. Es wird aber Konsequenzen haben, wenn du das Ziel nicht erreichst.

Der Ablauf der Kampagne ist dabei in diesem Kapitel festgelegt: Als erstes spielst du Szenario 1 (S1), was dem Lern-Spiel entspricht. Dann spielst du S2 mit den Konsequenzen aus S1, Dann S3 mit den Konsequenzen aus S2. Ob du danach S4 oder S5 spielst, hängt von Konsequenzen ab, die du am Ende von S3 findest.

Gehe also immer so vor: Konsequenzen aus dem vorherigen Szenario, Spielaufbau für das Szenario, spielen des Szenarios nach seinen Sonderregeln. Danach wieder Konsequenzen usw.

Hast du gerade das Lernspiel gespielt und möchtest in die Kampagne einsteigen, kannst du direkt mit den Konsequenzen am Ende von Szenario 1 beginnen und spielst dann Szenario 2.

Beachte: Verbrannte Karten bleiben während der gesamten Kampagne verbrannt. Lass diese Karten immer in ihrer extra Schachtel, auch wenn diese laut Szenarioaufbau am Spiel beteiligt sind!

## 6. Szenarien

Im Folgenden findest du die Szenariobeschreibungen der fünf Szenarien in diesem Spiel.

Diese sind immer gleich aufgebaut: Ganz oben steht der Name des Szenarios, gefolgt von der Hintergrundgeschichte. Bei dieser findest du auch immer die Figur, welche du in diesem Szenario spielst. Unter der Geschichte steht in einem solchen Kasten immer das **Ziel** des Szenarios.



Ein Szenario gilt als verloren, wenn du das Ziel nicht erreicht hast, bevor du deinen letzten Lebenspunkt oder das letzte Feld der Energieleiste abstreichst.

Spielst du ein freies Spiel, so musst du das Ziel erreichen, um zu gewinnen.

Spielst du die Kampagne, so musst du das Ziel nicht erreichen. Die Kampagne geht auf jeden Fall weiter, beachte aber die Konsequenzen.

Unter dem Ziel findest du die Startwerte für dieses Szenario.

Die **Startkarten** geben an, welche Karten aus deinem Erkundungstapel du zu Beginn des Szenarios ziehst. Ziehe sie nach den gleichen Regeln, als würde ein Symbol davor stehen. Lege die Karten also dann auch an ihre vorgesehene Position, je nach Art der Karte.

**Start** gibt an, in welchem Ort du das Szenario beginnst. Setze deine Figur auf diesen Ort auf dem Kartenbogen und lege alle Stadtkarten dieses Ortes offen vor dir aus.

Ziehe dabei am Start des Szenarios außnahmsweise keine Zufallskarten.

**Ressourcen** zeigt dir, mit welchen Ressourcen du das Szenario beginnst. Markiere die angegebenen Ressourcen auf deinem Vorratsbogen.

5 6

**Dungeonwürfel** zeigt dir, mit welchen Werten deine Dungeonwürfel beginnen. Die ersten drei Zahlen stehen dabei für die weißen Würfel von oben nach unten, die zweiten drei Zahlen für die schwarzen Würfel von oben nach unten. Markiere die Werte auf deinem Vorratsbogen. *Beginnen deine Dungeonwürfel z.B. mit 544-445, müsstest du dies wie rechts gezeigt markieren.*

4 5 6

**Karten aus vorherigen Szenarien** ist ein Hilfe. Dort stehen alle Stadtkarten, welche in diesem Szenario ebenfalls im Spiel sind, deren erste Ziffer aber nicht dem Szenario entspricht. Normalerweise beginnen alle Stadtkarten eines Szenarios mit der gleichen Ziffer wie die Szenarionummer, z.B. Karte 201 in S2. Einige Karten kommen jedoch in mehreren Szenarien vor. Die Karte 106 z.B. kommt in S1, S4 und S5 vor und ist bei S4 und S5 hier angegeben. Hast du jedoch im Kampagnenspiel eine dieser Karten bereits verbrannt, kommt sie nicht ins Spiel.

4 5 6

**Sonderregeln** beschreibt spezielle Regeln, die nur für dieses Szenario gelten. Diese haben immer Vorrang vor den normalen Regeln.

4 5 6

Damit kannst du das Szenario spielen. Hast du beim Kampagnenspiel das Szenario beendet, egal ob du das Ziel erreicht hast oder nicht, lies im Anschluss die Konsequenzen. Dort findest du die Auswirkungen auf das nächste Szenario. Lies immer den Abschnitt, der für dich zutrifft.

5 6

## S1: PERGAMENT

Das erste Szenario entspricht dem Lern-Spiel. Willst du es noch einmal so spielen, verwende das normale Lern-Spiel und lies nur die Anweisungen für neues Spielmaterial und die Zwischenaufgaben, also nur den roten Text. Du musst dabei auch immer alle Zwischenaufgaben erfüllen.

Das Szenario ist gewonnen, wenn du auf Abschnitt 14 angekommen bist. Du verlierst, wie in jedem Szenario, wenn du vorher deinen letzten Lebenspunkt oder das letzte Feld der Energieleiste abstreichen musst.

Hast du das Lern-Spiel gerade beendet und willst die Kampagne weiterspielen, so findest du hier die Konsequenzen aus S1 für das zweite Szenario.



### Konsequenzen aus S1 für S2.

#### Ziel nicht erreicht.

*Dir ist es nicht gelungen, den Priester zu finden. Der Orden wird noch eine Weile nach dir, dem Priester und den verlorenen Schriften suchen, jedoch bald darauf von anderen Ereignissen abgelenkt sein. Erst viel später wird der Orden gewahr werden, dass die Schattendiener nach den Schriften aus dem Rabenturm gesucht haben. Ihren Machenschaften dann noch auf die Spur zu kommen, wird mühsam sein.*  
Streiche vor Beginn von S2 1 Energie ✘.

#### Ziel erreicht und weniger als 3 Entschlossenheit 🤝 übrig.

*Als du in die Ordensburg zurückkehrst, bist du tief erschüttert von den Ereignissen. Sollte dein mühsamer Marsch zur Burg umsonst gewesen sein? Sind die Schattendiener dir immer einen Schritt voraus? Gibt es überhaupt noch Hoffnung für das Licht? Du ziehst dich einige Zeit in die heiligen Mauern deines Ordens zurück, um wieder zu dir zu finden. Doch dann machst du dich daran, den Widerstand gegen den Schatten um dich zu scharen.*

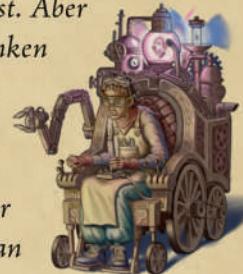
Keine Veränderungen in S2.

#### Ziel erreicht und 3 oder mehr Entschlossenheit 🤝 übrig.

*Dir ist es nicht gelungen die Geheimnisse des Rabenturms vor dem Schatten zu retten. Dies spornt dich aber umso mehr an. Du musst sie aufhalten, koste es was es wolle. Dein entschlossenes Auftreten sorgt dafür, dass sich schnell Widerstand bildet und die Schattendiener ihre Pläne nicht so ungehindert umsetzen können, wie sie wollen.*  
Du beginnst S2 mit einem Tüftlerin-Wert von 3, statt 2 (siehe Sonderregeln S2).

## S2: LEHRE

Besorgt lässt du deinen Blick über die belebte Gasse vor deiner Werkstatt schweifen. Dein Lehrling ist immer noch nicht zurückgekehrt. Du vertraust dem klugen jungen Mann, auch wenn er oft mehrere Tage, auch in deinem Auftrag, unterwegs ist. Aber mittlerweile ist seine Ankunft überfällig. Du wirst aus deinen Gedanken gerissen, als ein vorbeiziehender Händler dich grüßt. Deine alten Finger fliegen wie von alleine über ein paar Hebel und mit einem samtigen Surren wendet dein Rollstuhl zurück in die Werkstatt. Immer noch so zuverlässig, wie an dem Tag, an dem du ihn gebaut hast. Im warmen Abendlicht glänzen Metall und Glas, Wüstenstaub tanzt in der Luft zwischen unzähligen Werkzeugen, die du in deinem langen Leben als Mechanikerin angesammelt hast. Nachdenklich streichst du über eine Strebe deines neuesten, noch unvollendeten Vehikels. Du musst deinen Lehrling suchen. Eine innere Stimme sagt dir, dass es auf jeden Tag ankommen könnte...



**Ziel:** Löse die Spur "Finde deinen Lehrling".



**Startkarten:** 26 und 27. Zusätzlich Pläne (siehe Sonderregeln 2.).

**Start:** Mondstadt Ressourcen: 6 1 4 5 3 Dungeonwürfel: 444-444

**Karten aus vorherigen Szenarien:** keine.

### Sonderregeln

1.) Mit der Karte 27 bekommst du eine besondere Fähigkeit: die Tüftlerin. Lege diese genau so aus wie jede andere Fähigkeit. Lege zu Beginn des Spiels einen braunen Würfel mit dem Wert 2 auf das Würfelfeld dieser Karte. Dies ist dein Wert in Tüftlerin. Fordert dich eine Karte durch "Tüftlerin +/- X" dazu auf, veränderst du den Würfel hier. Fällt der Würfel dadurch unter 1 entferne ihn. Du kannst ihn aber wieder hinlegen, sobald dein Tüftlerin-Wert wieder steigt.

Immer wenn du "Nachtlager" aktivierst, erhöhe deinen Tüftlerin-Wert um so viel, wie die Anzahl an schwarzen Würfeln im Vorrat.

Du kannst jederzeit eine der vier Aktionen rechts auf der Tüftlerin aktivieren: A.) Den Wert um 2 reduzieren, um einen verfügbaren Würfel zu verändern. B.) Tüftlerin um 4 reduzieren, um einen Hinweis zu erhalten. C.) Ein Erfahrung ausgeben, um Tüftlerin

## Sonderregeln (Fortsetzung)

um den Wert um 2 zu erhöhen. D.) Tüftlerin um einen bestimmten Wert reduzieren, um ein neues Transportmittel zu bauen (siehe unten).

2.) Du kannst dich nicht wirklich zu Fuß bewegen, aber du hast dir einen speziellen Rollstuhl gebaut. Unter den Transportmitteln gibt es die spezielle Karte "Rollstuhl". Lege diese so auf deinen Vorratsbogen, dass die Karte das Transportmittel "Durch die Wüste" überdeckt. Du benutzt den Rollstuhl und kannst nicht zu Fuß reisen. Als Mechanikerin hast du auch noch ein paar Ideen für bessere Vehikel. Lege die Speziellen Transportmittel "Sandgleiter Pläne" und "Sandspinne Pläne" ebenfalls aus. Willst du eines dieser beiden Transportmittel bauen oder deinen Rollstuhl verbessern, kannst du jederzeit Tüftlerin um den auf der entsprechenden Transportmittelkarte angegeben Wert reduzieren. Dann drehst du das Transportmittel um und kannst es benutzen.

## Konsequenzen aus S2 für S3.

### Ziel nicht erreicht.

Du weißt nicht, was aus deinem Lehrling geworden ist. Ein paar Gerüchte hörst du noch, aber sehen wirst du ihn nie wieder. Welch verlorenes Talent, welch trauriges Schicksal. Du kannst auch nicht verhindern, dass die Schattendiener ihr Werk am Felsen vollbringen und nicht nur den Rahmen des Spiegels bergen, sondern auch ein Fragment des Spiegels selbst. Am Beginn von S3 hast du bereits 1 Fragment (siehe Sonderregel S3) und  312 am Felsen.

### Ziel erreicht und weniger als 3 Energie übrig.

Als du auf dem Felsen landest, findest du nur noch den leblosen Körper deines Lehrlings. Die Schattendiener haben den Erfinder ihrer Konstruktion getötet, damit sie nicht in die falschen Hände gerät. Sie konnten den Rahmen des Spiegels bergen und wissen bereits einiges über die Splitter, aus denen er bestand. In tiefer Trauer über deinen Verlust ziehst du dich in deine Werkstatt zurück, die du fortan kaum noch verlässt.

Wähle zu Beginn von S3 1 Talentkarte der Stufe 1 und mische sie in dein Talentdeck.

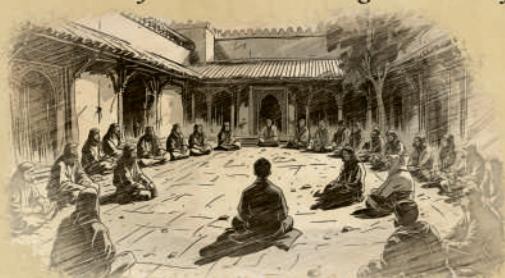
### Ziel erreicht und 3 oder mehr Energie übrig.

Auf dem Felsen liegt dein Lehrling, schwer verletzt und von den Schattendienern zum Sterben zurückgelassen. Doch du hast ihn rechtzeitig gefunden. Du pflegst ihn in den nächsten Wochen gesund und er beginnt zu begreifen, was er getan hat. Fortan strengt er sich in der Werkstatt umso mehr an. Auch den Sandfloh in Felsentor besucht er wieder. Aber er berichtet vielen Reisenden von seinen Erlebnissen - hoffentlich nicht den falschen.

Wähle zu Beginn von S3 1 Talentkarte der Stufe 1 und mische sie in dein Talentdeck. Entferne außerdem eine beliebige Karte aus deinem Talentdeck.  416.

### S3: SPLITTER

Der Beifall brandet ein letztes Mal auf und gekonnt verbeugst du dich. Als dein Publikum sich zerstreut, weißt du, dass sie deine meisterlich erzählten Geschichten voller Begeisterung weitertragen werden. Du ziehst dich zurück in deinen Wagen. Ein buntes, klappriges und winziges Zuhause - genau wie die vielen anderen Wägen der Schausteller, mit denen du reist. Deine Familie. Grimmig zählt du die Hälfte der Münzen ab, die ihr wieder einmal den Wachen unter der Hand abtreten müsst. Doch heute wird sich alles ändern. Viel zu lange schon leidet ihr unter der Willkür und Herrschaft des Lichts, in dessen Welt kein Platz ist für dich und deinesgleichen, die frei und nach ihren eigenen Regeln leben.



Als die Schattendiener zu dir kamen, mussten sie nicht lange bitten. Dankbar hast du das Angebot angenommen, etwas in dieser Welt zu verändern. Viele der Geschichten, die von Generation zu Generation in deiner Zunft weitergegeben wurden, handeln von den Splittern eines

mächtigen, magischen Spiegels. Du kennst sie gut. Du weißt, dass diese Splitter an den entlegensten Orten der Wüste liegen. Nun sollst du die Splitter finden und den Schattendienern bringen, damit sie ihrem Herrn wieder zu alter Kraft verhelfen können.

Und noch heute Nacht wirst du dich auf den Weg machen. Für deine Familie.



**Ziel:** Finde so viele Spiegelfragmente wie möglich.



**Startkarten:** 41.

**Start:** Dünlar Ressourcen: 6 1 5 4 1 **Dungeonwürfel:** 544-445

**Karten aus vorherigen Szenarien:** 207.

#### Sonderregeln

- 1.) Jedes mal, wenn auf einer Stadtmappe das Schlagwort "FRAGMENT" erscheint, zeichnest du in dein Hinweiskreuz eine horizontale Linie von Punkt zu Punkt ein. Hast du 9 horizontale Linien eingezeichnet, hast du das Szenario automatisch gewonnen. Startest du mit 1 Fragment, beginne mit einer Linie. Ansonsten spielst du so lange, bis deine Lebenspunkte oder deine Energie zur Neige gehen. Zähle dann die Anzahl an horizontalen Linien, um zu wissen, wie viele der Spiegelfragmente du gesammelt hast. Erhältst du in diesem Szenario einen Hinweis , zeichne immer eine vertikale Linie.

---

Viele Splitterfragmente des Spiegels, in den einst SEINE Macht wohnte, bevor er zerschlagen wurde, hast du gesammelt, bevor die Zeit gekommen war. Deine Schattenfreunde hatten bereits den Rahmen geborgen, nun war es Zeit, den Spiegel in einem großen Ritual wieder zusammenzusetzen und ihm seine geraubte Macht wieder zu geben. Dein Beitrag war entscheidend gewesen für das Gelingen des Rituals - oder für sein Scheitern...

### Konsequenzen aus S3.

Welches Szenario du nach S3 spielst, hängt von deiner Entscheidung am Ende des ersten Kapitels von Zwischen Licht & Schatten ab. Hast du das erste Kapitel gespielt, zählt deine Entscheidung von damals. Hast du es nicht gespielt, kannst du dich jetzt entscheiden.

Mara war ein Bauernmädchen im Dienste der Gilde. Als Gildenmeister Thomax seine Brüder und Schwestern im Licht verriet und den Schatten in die Welt entließ, machte er Mara ein Angebot: Da sie sich als wertvoll erwiesen hatte, könnte sie sich ihm und den Schattendienern anschließen. Gemeinsam würden sie die unterdrückerische Ordnung des Lichts zerschlagen und das Gleichgewicht zwischen Licht und Schatten wiederherstellen. Würde Mara annehmen, oder dem Licht treu bleiben und gegen Thomax kämpfen?

#### Wenn du als Schatten Mara spielst:

Spiele als nächstes S5. Je mehr Fragmente du in S3 gesammelt hast, desto leichter wird es, das Ritual durchzuführen.

Hast du alle 9 Fragmente gesammelt: Deine Dungeonwürfel beginnen S5 mit 444-666 und du erhältst eine zusätzliche Entschlossenheit .

Hast du 7 oder 8 Fragmente gesammelt: Du erhältst am Beginn von S5 eine zusätzliche Entschlossenheit .

Hast du 5 oder 6 Fragmente gesammelt: Keine Konsequenzen.

Hast du 4 oder weniger Fragmente: Du beginnst S5 mit einer Energie weniger .

#### Wenn du als Mara Verteidigerin des Lichts spielst:

Spiele als nächstes S4. Je mehr Fragmente du gesammelt hast, desto dramatischer ist die Situation für die Streiter des Lichts.

Hast du alle 9 Fragmente gesammelt: Deine Dungeonwürfel beginnen S4 mit 666-444 und du erhältst eine zusätzliche Entschlossenheit .

Hast du 7 oder 8 Fragmente gesammelt: Du erhältst am Beginn von S4 eine zusätzliche Entschlossenheit .

Hast du 5 oder 6 Fragmente gesammelt: Du erhältst am Beginn von S4 einen Heiltrank .

Hast du 4 oder weniger Fragmente: Keine Konsequenzen.

## S4: DAS RITUAL

Du konntest nicht zurückkehren nach Steinhof. Nicht nach allem, was du gesehen und getan hastest. Das Bauernmädchen von damals gab es nicht mehr. Du warst nun Mara, die für das Licht kämpfte. Als sich die ersten Wirren nach der schicksalhaften Befreiung des Schattens gelegt hatten, erreichte dich schon bald der Ruf des Ordens in die große Wüste. Dort, im Herzen des Reichs des Lichts, sollte sich der Widerstand gegen den Schatten sammeln. Du hattest Auge in Auge mit Thomax, seinem mächtigsten Diener gestanden und die



Geschichten über deinen Mut und deine Stärke hatten sich schnell verbreitet. Der Orden brauchte dich in Burg Khar: Ein Zeichen der Hoffnung, ein Zeichen, dass jeder und jede im Namen des Lichts Gutes bewirken konnte. Und so bist du dem Ruf gefolgt. Mehr und mehr Menschen versammelten sich, deinem Beispiel folgend, in Burg Khar, um all ihr Können und Wissen gegen den Schatten zu stellen. So konntet ihr mit vereinten Kräften alte Geheimnisse und neue Ränke enthüllen: Die Macht des Schattens wurde vor langer Zeit in einem magischen Spiegel manifestiert. Nur mit Hilfe des mächtigen, aber verschollenen Lichthammers konnten Krieger einst das Artefakt zerstören und den Schatten bannen. Nun waren die Schattendiener dabei, den Spiegel wiederherzustellen, um ihrem Herrscher zu seiner vollen Macht zu verhelfen. Und der Großmeister gab dir einen Auftrag: Finde den Lichthammer und zerstöre den Spiegel, bevor die Schattendiener ihr Ritual vollenden können.



**Ziel:** Finde den Lichthammer und verhindere das Ritual.

**Startkarten:** 53 und 54.

**Start:** Khar Ressourcen: 6 4 5 6 4 **Dungeonwürfel:** 555-444

**Karten aus vorherigen Szenarien:** 106, 207 und 309.

### Sonderregeln

- 1.) Im Laufe dieses Szenarios wirst du dazu aufgefordert werden, zu wählen, wie du in manchen Situationen reagierst. Je nach deiner Entscheidung, musst du dann einen weißen Lichtwürfel oder einen schwarzen Schattenwürfel weglegen. Lege diesen Würfel auf deinen Vorrat der Dungeonwürfel und markiere das Feld darunter. Außerhalb eines Dungeons steht dir dieser Würfel nicht mehr zur Verfügung. Im Dungeon kannst du ihn ganz normal benutzen. Am Ende eines Dungeons lässt du einfach für jedes markierte Feld beim Dungeonwürfelforrat einen entsprechenden Würfel dort liegen.

## S5: DER SPIEGEL

Du konntest nicht zurückkehren nach Steinhof. Nicht nach allem, was du gesehen und getan hastest. Das Bauernmädchen von damals gab es nicht mehr. Aber die Diener des Schattens um den Gildenmeister nahmen dich mit offenen Armen in ihre Gemeinschaft auf. War dein Leben früher von Gehorsam und der Angst vor Strafe geprägt, so fühltest du jetzt mit jedem Tag mehr die Freiheit, deine eigenen Entscheidungen zu treffen. Nun stehst du mit Thomax auf dem großen Ritualplatz. Einige deiner Mitstreiter richten den Rahmen des Spiegels auf. "Mara. Es ist an der Zeit. Unsere Pläne haben gefruchtet.

"Wir sind kurz davor, IHM seine volle Macht in dieser Welt zurückzugeben. Nur eins fehlt noch." Deine Augen bleiben an den Spiegel geheftet. "Der Lichthammer. Die Waffe, die einst den Spiegel zerbrach, den Schatten bannte und das Gleichgewicht zerstörte", vollendest du Thomax' Rede und wendest dich ihm zu. "Wir müssen den Hammer vernichten, damit das Ritual gelingen kann. Ich werde es tun." Thomax lächelt zufrieden. "Wisse, Mara, dass wir ein Artefakt der Macht benötigen, um den Lichthammer zu zerstören. Um ein solches zu finden, habe ich meine Agenten in allen großen, bewohnten Orten der Wüste schon vor langem auf die Suche nach Informationen geschickt."

Kurz blitzt Überraschung in deinen Augen auf. "Folge ihren Hinweisen. Finde den Hammer. Finde das Werkzeug, um ihn zu zerstören." Entschlossen lässt du den Blick schweifen, über den mächtigen Spiegel, hinaus in die endlose Wüste.



**Ziel: Finde und zerstöre den Lichthammer.**



**Startkarten:** 54 und 62.

**Start:** Ritualplatz **Ressourcen:** 6 5 5 5 4 **Dungeonwürfel:** 444-555

**Karten aus vorherigen Szenarien:** 106, 207, 309, 407, 411, 413 und 414.

### Sonderregeln

- 1.) Das Szenario beginnt an einem versteckten Ort: dem Ritualplatz im Nord-Osten.
- 2.) Im Laufe dieses Szenarios wirst du dazu aufgefordert werden, zu wählen, wie du in manchen Situationen reagierst. Je nach deiner Entscheidung, musst du dann einen weißen Lichtwürfel oder einen schwarzen Schattenwürfel weglegen. Lege diesen Würfel auf deinen Vorrat der Dungeonwürfel und markiere das Feld darunter. Außerhalb eines Dungeons steht dir dieser Würfel nicht mehr zur Verfügung. Im Dungeon kannst du ihn ganz normal benutzen. Am Ende eines Dungeons lässt du einfach für jedes markierte Feld beim Dungeonwürfelforrat einen entsprechenden Würfel dort liegen.



---

Hier findest du die Konsequenzen, wenn du S4 oder S5 verlierst.

### **Hast du S4 verloren.**

*Das Zirpen war allgegenwärtig. Es kam von überall, ein Geräusch, das selbst den Wind übertönte. Heuschrecken. Millionen von ihnen. Sie fraßen, was noch grün war, bissen in alles, was Leben trug. Zu zahlreich, um sie aufzuhalten. Nur eine der Plagen, die seit jener Nacht über die Wüste gekommen waren, in der das Ritual vollendet worden war. Und du hattest es nicht verhindert. Ein Grollen war aus den Bergen gekommen, ein Laut aus Finsternis. Mit ihm kamen Dunkelheit, Hunger und Elend. Der Schatten hatte seine Macht zurückgewonnen – und ließ die Welt spüren, was das bedeutete. Du hattest dich einer verzweifelten Expedition Ordensritter angeschlossen, welche zum Platz des Rituals aufgebrochen war, doch ihr hattet nichts mehr tun können. Verlassen lag der Platz da, stummer Zeuge der Manifestation von Macht. Und in seiner Mitte, ein dir bekanntes Gesicht, schrecklich entstellt, blutleer und mit den dir inzwischen vertrauten Wunden von Schemen übersät: Thomax. Er hatte nicht beherrschen können, was er selbst heraufbeschworen hatte. Ein Opfer unter vielen, ein Werkzeug, das der Schatten zerschmettert hatte, nachdem es seinen Zweck erfüllt hatte. Die Folgen seines Handelns mussten nun alle tragen. Land verdorrte, Städte fielen, und immer mehr Menschen wandten sich dem Schatten zu – aus Furcht, aus Gier, aus Hoffnungslosigkeit. Doch du wirst nicht weichen. Du wirst kämpfen, um jeden Einzelnen. Du wirst dem Schatten Widerstand leisten. Und während du auf den Mauern von Burg Khar über die Wüste blickst, geht im Westen, wo sich der Schatten hin gewandt hatte, die Sonne unter - das Land versinkt in Dämmerung. Du spielst in Kapitel 3: Dämmerung als Mara im Licht. Schattenmacht ist aktiv.*

### **Hast du S5 verloren.**

*Schrecklich war SEIN Zorn gewesen als euer Ritual scheiterte. Nur reine, ungezügelte Wut – brennend, vernichtend. Wie du diesem Inferno entkommen bist? Du weißt es nicht. War es Zufall? Oder Absicht? Wollte ER, dass du lebst – als Werkzeug, als Beweis, dass selbst das Licht brechen kann? Doch andere hatten weniger Glück gehabt. Dein alter Meister Thomax war einer der ersten gewesen, der seinem Zorn zum Opfer gefallen war. Der Mann, der dich auf diesen Pfad geführt hatte, wurde von der Macht verschlungen, der er diente. Doch du hast überlebt. Und würdest sein Werk fortsetzen – auf deine Weise. Euren Plan, den Spiegel und seine Kraft zu erneuern, war gescheitert. Aber dennoch wuchs seitdem eure Anhängerschaft. Das Licht ist schwach geworden, zer-splittert in Zweifel, Stolz und Misstrauen. Es ist an der Zeit verwegenere Pläne anzu-gehen. Pläne, vor denen Thomax zurückgeschreckt war. Pläne, die die alte Ordnung end-gültig aufheben werden. Es ist an der Zeit, dass das Licht vergeht und die Dämmerung hereinbricht.*

*Du spielst in Kapitel 3: Dämmerung als Mara im Schatten. Schattenmacht ist inaktiv.*

## Finale S4.

Die letzten Schritte hinauf, mitten auf den Ritualplatz. Der mannshohe Rahmen des Spiegels vor dir, getaucht in purpurnes Licht, der Lichthammer in deiner Hand. Eine Aureole aus Licht umgibt dich, treibt die fauchenden Schemen zurück. Nur noch ein paar Schritte. Du siehst wie sich die Linien zwischen den Fragmenten im Spiegel langsam schließen, du hebst den Hammer. Eine Stimme dröhnt in deinem Kopf. "Ich weiß, was du willst. Ich werde es dir geben." Ein Körper, eingehüllt in schattenhaften Nebel prallt hart auf den Boden vor dir. Er ist ausgemergelt, schwach und windet sich vor Schmerzen. Fast hättest du ihn nicht erkannt. Thomax. "Soll er nicht büßen für das, was er getan hat? Für den Frevel, für die Opfer, für MEINE Befreiung?" Bei diesen Worten krümmt sich der Körper deines alten Meisters noch mehr. "Sag, Lichtträgerin, verdient er nicht die Strafe?"

Wähle:

Doch, Thomax muss für seine Verbrechen bezahlen! Er soll leiden, es wäre nur gerecht.

Entferne einen schwarzen Würfel.

ODER

Nein, niemand verdient so etwas! Gnade vor Recht.

Entferne einen weißen Würfel.

Wie das Finale nun weitergeht, ist abhängig von den Entscheidungen, die du in diesem Szenario getroffen hast. Je nachdem welche Würfel du noch übrig hast, also nicht in deinem Dungeon Vorrat markiert hast, passiert Folgendes:

**Zwei weiße Würfel übrig** - Die Ordnung des Lichts

Thomax Körper scheint zu zerreißen, ein unmenschlicher Laut dringt über seine Lippen, doch du ignorierst ihn. Es gibt Wichtigeres! Die letzten Schritte, der Hammer, ein Strahl blendender als die Sonne, ein Scheppern. Der Spiegel zerbricht unter dem Schlag des Lichthammers. Ein weiteres mal. Und mit ihm auch die Hoffnung des Schattens.

Als sich das Weiß vor deinen Augen legt, liegt der Ritualplatz leer vor dir. Nur Thomax geschundener Leichnam liegt dort, keine Spur vom Schatten oder seinen Anhängern.

Du hast dem Schatten ein zweites mal widerstanden. Er konnte seine Macht nicht wiedererlangen, doch besiegt ist er noch nicht. Während du dich den Berg hinabschleppst, weißt du, dass dies nicht die letzte drohende Dämmerung für das Licht war.

Du spielst in Kapitel 3: Dämmerung als Mara im Licht. Schattenmacht ist inaktiv.

**Ein weißer und ein schwarzer Würfel übrig** - Die Gnade des Lichts

Du spürst, wie das Licht in dir flackert, wie Zweifel und Schmerz sich mischen. Der Hammer in deiner Hand wird schwer, zu schwer — als würde er die Entscheidung selbst in sich tragen. Vor dir windet sich Thomax, und für einen flüchtigen Augenblick siehst du in seinen Augen nicht den Verräter, sondern den Mann, der dich einst lehrte, zwischen Dunkelheit und Licht zu unterscheiden.

Nein! Mit einer fließenden Bewegung schleuderst du den Hammer fort in den Spiegel

und wirfst dich schützend über Thomax. Gerade als du über ihm bist, ertönt ein Krachen. Die Welt wird weiß und eine Druckwelle presst euch an den Boden, scheint dich pulvverisieren zu wollen und das letzte, was hörst, bevor dir die Sinne schwinden, ist das Klirren von Glas.

Als du wieder zu dir kommst, liegt der Ritualplatz leer vor dir. Nur Thomax liegt schwach atmend, aber bewusstlos neben dir, keine Spur vom Schatten oder seinen Anhängern. Der Versuch des Schattens, seine Macht wiederzuerlangen ist gescheitert, dafür hast du gesorgt. Und doch fühlt es sich für dich nicht nach einem Sieg an. Und während du Thomax mit dir den Berg hinabschleppt, um ihn seiner gerechten Strafe zuzuführen, grübelst du im Schein der Abendsonne, als das Zwielicht zur Dämmerung wird.

Du spielst in Kapitel 3: Dämmerung als Mara im Zwielicht. Schattenmacht ist inaktiv.

### Zwei schwarze Würfel übrig - Die Schattenseite

„Tu es,“ zischt die Stimme, nah, so nah, dass du ihren Atem spürst, obwohl kein Körper dort ist. „Brich ihn. Reinige die Welt von seiner Schwäche... und tritt an seine Stelle.“ Der Spiegel pulsiert, die Splitter flackern in dunklem Licht. Du weißt, dass ein Schlag alles beenden — oder alles beginnen — könnte. „Ich weiß, wofür du stehst, aber ich weiß auch, was du getan hast. Ich weiß, was du noch alles tun kannst... mit MEINER Hilfe.“ Die Verlockung ist zu groß. Ein letzter Atemzug. Dann führst du den Hammer nieder. Auf Thomax. Ein Aufschrei zerreißt die Luft, halb Schmerz, halb Triumph. Das Purpurlicht explodiert in einem Sturm aus Schatten und blendendem Glanz. Das Opfer wurde angenommen, das Ritual ist abgeschlossen. Eine dunkle Gestalt tritt neben dich und du weißt, die Dämmerung hat gerade erst begonnen.

Du spielst in Kapitel 3: Dämmerung als Mara im Schatten. Schattenmacht ist aktiv.



### Finale S5.

Die Reste des Hammers bei dir reist du zum Ritualplatz, nun ist es soweit. All eure Bemühungen der letzten Zeit laufen in dieser

Nacht zusammen. Der Schatten wird seine Macht zurückerlangen. Schon von weitem kannst du den purpurnen Glanz des Spiegelrahmens mit den Fragmenten sehen, hörst das Zischen der Schemen und das Rufen deiner Freunde, die letzte Vorbereitungen treffen. Es hat begonnen. Die Zeremonie ist bereits fortgeschritten, als Thomax vortritt, das letzte Fragment in der Hand. Du trittst hinter ihn, bereit, ihm den zerstörten Hammer zu reichen. Er setzt die letzte Scherbe ein, der Spiegel leuchtet auf und beginnt wieder zusammenzuschmelzen. Ein Wispern dringt an dein Ohr, leise und doch mächtig: "Ein Opfer. Das Ritual ist nur vollkommen mit einem Opfer. Töte ihn! Wir brauchen diesen Spiegel, sonst wird das Licht uns immer besiegen. Tu es! Für das Wohl vieler!"

Wähle:

Ja, wenn es uns allen dient. Entferne einen weißen Würfel.

ODER

Nein, das war nicht Teil unseres Plans. Entferne einen schwarzen Würfel.

Wie das Finale nun weitergeht, ist abhängig von den Entscheidungen, die du in diesem Szenario getroffen hast. Je nachdem welche Würfel du noch übrig hast, also nicht in deinem Dungeon

Vorrat markiert hast, passiert Folgendes:

**Zwei weiße Würfel übrig** - Licht in der Finsternis

Ungläubig schüttelst du den Kopf. Nein, das war doch alles nie deine Absicht. Das hatte nichts mehr mit dem Gleichgewicht und der Gerechtigkeit zu tun. Das konntest du nicht zulassen, bis hierhin und nicht weiter. "Thomax, pass auf!" Der alte Mann dreht sich erstaunt zu dir um, doch du hast dich entschieden und keine Zeit. Du stößt ihn beiseite und rennst auf den Spiegel zu. Hinter dir hörst du das Zischen der Schemen näher kommen, doch du läufst weiter. Noch 5 Schritte, noch 3... jetzt! Du schleuderst die Überreste des Lichthammers mit aller Kraft auf den Spiegel, die alten Bruchlinien weiten sich und ein gleißendes Licht dringt aus ihnen. Heller, immer heller wird es und schließlich zersplittet der Spiegel in einer gleißenden Explosion.

Als du wieder zu dir kommst, dämmert bereits der Morgen. Du bist du alleine auf dem Ritualplatz. Keine Spur vom Schatten, von Schemen oder deinen alten Freunden. Nur eine Botschaft hat man dir hinterlassen: Thomax blutleeren Leichnam. Du verstehst. Du bist allein. Nicht im Licht, nicht im Schatten, und stehst in der Dämmerung im Zwielicht. Du spielst in Kapitel 3: Dämmerung als Mara im Zwielicht. Schattenmacht ist inaktiv.

**Ein weißer und ein schwarzer Würfel übrig** - Wo Schatten ist, da ist auch Licht

Unruhig blickst du dich um. Nein, das kannst du nicht. Du weißt einfach, dass es falsch ist. Thomax ist noch immer in das Ritual vertieft, als du einen Hauch an dir vorbeiziehen spürst. Ein Schemen nähert sich ihm. Noch einer. Und ein weiterer. Sollst du noch etwas rufen? Thomax warnen? Aber du kannst auch den Schatten nicht verraten, er hat dich befreit. Zu spät! Die Schemen stürzen sich auf Thomax, ein Schrei, Blut und der Rest verschwimmt vor deinen leisen Tränen.

Das Ritual ist beendet. Die Macht des Schattens ist wieder hergestellt, der Kampf gegen das Licht kann beginnen. Doch in dir ist die Saat des Zweifels gesät. Wolltest du wirklich die Herrschaft des Schattens? Wolltest du nicht das Gleichgewicht der Kräfte herstellen? Wolltest du nicht ein Zwielicht, irgendwo zwischen Licht und Schatten?

Du spielst in Kapitel 3: Dämmerung als Mara im Zwielicht. Schattenmacht ist aktiv.

**Zwei schwarze Würfel übrig** - Schattenmacht

Ein Lächeln huscht über deine Lippen. So sei es. Wenn es dafür sorgt, die Macht des Schattens wieder herzustellen, wirst du es tun. Und an Thomax Stelle treten. Du packst die Überreste des Lichthammers fester, ein Schritt vorwärts, noch einer. Mit einem Hieb

*lässt du deinen alten Lehrmeister zu Boden gehen, mit einem weiteren das Blut hervorquellen. Du hörst das gierige Wispern der Schemen. Du siehst das dunkle Leuchten des Spiegels, wie er sich wieder zusammensetzt und du spürst, wie SEINE Macht nun auch dich durchströmt. Die Zeit des Schattens ist gekommen. Die Dämmerung naht.*

Du spielst in Kapitel 3: Dämmerung als Mara im Schatten. Schattenmacht ist aktiv.

**Du hast die Kampagne des zweiten Kapitels von Zwischen Licht & Schatten abgeschlossen. Die Geschichte geht weiter in Kapitel drei: Dämmerung.**

## 7. Stichwortverzeichnis

Hier findest du die wichtigsten Regeln als Stichworte zum Nachschlagen.

Steht eine Seitenzahl in rot, schaue im Abschnitt des Lernspiels mit dieser Zahl nach.

Aktionen (Dungeon)	10.2	Routen	5
Aktivierungen	7	Schaden	10.4
Dungeons	10	Spieldurchlauf	6
- Dungeons aufbauen	10	Speichern	7
- Erfolg	11	Spuren	9
- Freischaltung	11	- Spuren lösen	9
Eigenschaften	10.2	Stadtarten	3
Energie	4	Szenarien	10-20
Erfahrung	8	- Aufbau	9
Erkundungsstapel	1	Talente	10.2
Fähigkeiten	7	- Effekte	10.2, 10.3
Freischaltung	8	Talentarten	10.2
Gefahren	10.1	Transportmittel	6
- Gefahren überstehen	10.3	Versteckte Orte	13
Grundaktionen	10.2	Vorrat	4
Heiltränke	4	- Reihenfolge	4
Kampagnenspiel	8	Wind der Wüste	6
Kartenaufbau	1	Würfelfelder	2
Kartensymbole	1	Würfelreihe	10.2
Kategorien von Karten	1, 2	Zufallskarten	6
Orte	3	Zustand	4
Reihe	10.2	- Reihenfolge	4
Reisen	6		

## Kartensymbole auf Stadtkarten

Drehe diese Karte um & lasse sie so.

Mit Zahl: drehe Karte mit der Zahl um.

Mit Zahl: Durchsuche den Entdecken Stapel und decke die Karte mit der Zahl auf.



Entferne diese Karte aus diesem Spiel.  
Mit Zahl: entferne die Karte mit der Zahl.

Entferne diese Karte dauerhaft aus dem Spiel.

## Spielaufbau

Alle nach Zahl sortiert in verdeckten Stapeln.  
Alle nach Zahl sortieren. 1, 2 & 3 als verdeckte Stapel über die entsprechenden Stapel. S als Stapel auf den Vorratsbogen.

Alle Karten als 1 verdeckter Stapel.

Alle Karten mit richtigem Szenario an den Kartenbogen anlegen. Rest weg.

Alle Karten mit richtigem Szenario als verdeckter Stapel. Rest weg.

Alle Karten (mit richtigem Szenario) als verdeckter Stapel. Rest weg.

Übrige Karten mit richtigem Szenario sortiert nach Orten als offene Stapel. Rest weg.

## Dungeonsymbole



Gibt an, wie viele der Zielfelder leer sein müssen, um die Karte abzulegen.



Gefahren. Sobald diese auf Aktionskarten aktiviert werden, ausführen.



Wird die Karte aufgedeckt, führe die Anweisungen sofort durch.



Dauerhafter Effekt. Dieser gilt solange, bis die Karte abgelegt wird.



Gibt die Art des Zielfelds an.  
Auf Aktionskarten: reduziere ein passendes Zielfeld um 1.

## Effekte im Dungeon



Start Sofort ausführen. Danach End-Effekt.



Beliebig als Aktion. Kein End-Effekt.



End Entferne den Würfel.



Der Würfel bleibt hier liegen.



Der Würfel kehrt mit dem Wert X in den Vorrat der Reihe zurück.



Talent Schiebe den Würfel bis zu X weiter. Löse betretene Felder aus. Kein Überspringen.



Lege den Würfel auf das Feld bis zu X weiter. Löse Felder nicht aus. Überspringen.



Reduziere den hier liegenden Würfel um X. Wenn Würfel < X: End-Effekt ausführen.



Legt diese Karte ans Ende der Reihe.